NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

07/02 Ausgabe 62 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

142 NEUE SPIELE FÜR DEN GAMECUBE

AUF 27 SEITEN:
Alle Hits der E3!
Mario, Starfox, Metroid, Wario, Zelda, Star Wars, Mario Party 4 u. a.

IM TEST:
SPIDER-MAN THE MOVIE
Das GameCube-Spiel zum Kinohit

TEST & KOMPLETTLÖSUNG
PIKMIN
GRANDIOS: Nintendos putzige Pikmin erobern die Herzen aller Strategie-Fans

4 194373 903306 07

LINKS UMSTRITTENES COMEBACK
LEGEND OF ZELDA
VORABTEST: Was taugt das erste Cel-Shading-Abenteuer von Superstar Link wirklich?

DER PERFEKTE EINKAUFSFÜHRER
DAS SPIELELEXIKON
DAS ORIGINAL: Bewertungen zu allen GameCube-Spielen, Termine, Bilder und Infos für kommende GBA- und GC-Hits

EDITORIAL

Live aus Los Angeles:
ALLE E3-HITS
für GameCube und Game Boy Advance

SPIELEHITS AM FLIESSBAND!
Die diesjährige E3 hielt, was man sich davon versprach. Nintendo und seine Lizenznehmer zeigten reihenweise brandneue Spielehits. Absolute Highlights waren zweifellos *Super Mario Sunshine*, das nun auch grafisch einen sehr guten Eindruck macht, das fabelhafte Snowboarding-Game *1080° White Storm*, der Action-Kracher *Metroid Prime*, das fulminante Jump&Run-Game *Wario World* und zu guter Letzt sogar *Legend of Zelda*. Auch wenn kaum ein Spiel jemals mehr bereits im Vorfeld für den verwendeten Cell-Shading-Grafikstil angegriffen wurde – Miyamoto-san behielt mit seiner in N-ZONE 4 gemachten Aussage Recht: Hat man das Game nämlich einmal angespielt, dann sieht man den Titel mit neuen Augen. *Zelda* ist ein fantastisches Meisterwerk, das sich wohltuend aus der Masse der ähnlich aussehenden Spiele abhebt und Nintendos Innovationskraft deutlich unterstreicht. Wer noch mehr über die E3 erfahren will, darf sich auf über 27 Seiten voller News, Bilder und Infos freuen!

DIE PIKMIN EROBERN DIE SPIELERHERZEN!
Ein weiterer Schwerpunkt gilt dem Strategiespiel *Pikmin*, das nicht nur eine grandiose Optik, sondern auch ein erfrischend neues Spielprinzip vorweisen kann. Auf insgesamt 15 Seiten (Test und Komplettlösung) stellen wir das Miyamoto-Meisterwerk bis ins kleinste Detail vor. Den einzigen echten Schwachpunkt des Spiels wollen wir aber auch an dieser Stelle nicht verschweigen: Die Spieldauer ist mit zehn Stunden recht knapp bemessen. Diese haben es jedoch in sich!

EIN SCHÖNER RÜCKEN KANN AUCH ENTZÜCKEN!
Findige Leser haben es bereits bei der Ausgabe 5 bemerkt, alle anderen wollen wir hiermit einweihen. Auf dem so genannten Heftrücken entfaltet sich seit dem Relaunch eine schmucke Abbildung des GameCube. Wer also alle Ausgaben der N-ZONE fleißig sammelt und im Regal nebeneinander aufstellt, wird schon bald ein Bild seiner Lieblingskonsole erblicken können.
Viel Spaß bei der Lektüre!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

24:7 Ganz nach dem Nintendo-Motto arbeitet dieses freundliche Team beinahe 24 Stunden am Tag und sieben Tage in der Woche an der Produktion der N-ZONE. Immer bestrebt, das Heft von der ersten bis zur letzten Seite fehlerfrei zu gestalten, was selbstredend zwar nicht immer gelingt, aber mit höchstem Einsatz versucht wird.

Von links nach rechts:
Yves Nawroth (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Ahmet Iscitürk (Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktion)
Jean-Reiner Jung (Redaktion)
Jens Quentin (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Alexandra Böhm (Layout)

INHALT 07/2002

NEWS

6 Allgemeine News
70 Import-News

REPORTAGE

8 E3 2002
34 Alle E3-Titel im Überblick

RUBRIKEN

42 Charts
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
80 Kleinanzeigen
76 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
36 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

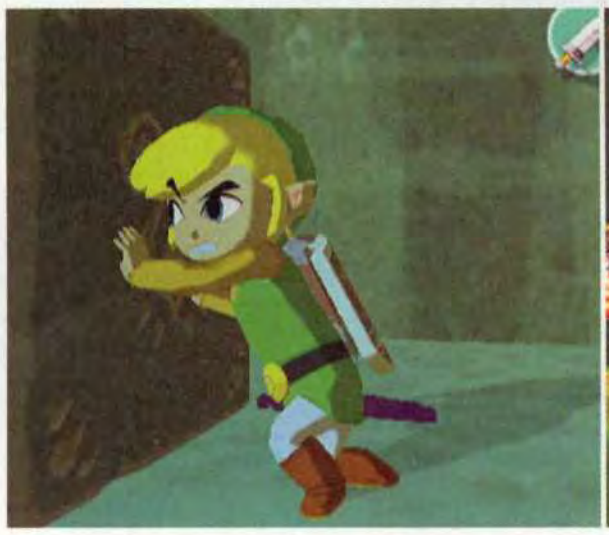
SPIELEREGISTER

1080° White Storm 25
Aggressive Inline....24
Animal Crossing 30
Breath of Fire 2....72
Britney's Dance Beat....66
Burnout 2 26
Castlevania: Harmony of Dissonance....33
Chessmaster....66
Colin McRae Rally 3 6
Dark Arena 85
Der Herr der Ringe: Two Towers 20
Disney Sports: Soccer....7
Dokapon: Monster Hunter 66
Dragon Ball Z: Legacy of Goku 73
Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer....68
Droopy's Tennis Open 66
GT Advance 2 Rally Racing 65
Harry Potter und die Kammer des Schreckens 21
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer 54
James Bond 007 NightFire 28
Jeremy McGrath Supercross World 57
Legends of Wrestling 57
Madden NFL 2002 84
Mario Party 4 18
Metroid Fusion 32
Metroid Prime 12
NBA Courtside 2002 85
NBA Jam 2002 84
One Piece 71
Phantasy Star Online Episode 1& 2 70
Pikmin 44
R-Type III 71
Resident Evil Zero 23
Revenge of Shinobi....71
Spider-Man: The Movie (GBA) 60
Spider-Man: The Movie (GC) 50
Starfox Adventures 19
Star Wars: The Clone Wars 22
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger 61
Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader 85
Super Mario Sunshine....14
The Scorpion King: Rise of an Akkadian 7
Tony Hawk's Pro Skater 4 27
Wario World 16
Zelda (GBA)....31
Zelda (GC)....10
Zone of the Enders: The Fist of Mars 62

ANGESPIELT 10

ZELDA

Shigeru Miyamoto hat vor dem Hintergrund der Grafikstil-Diskussion davor gewarnt, das Spiel nach dem Look zu beurteilen. Auf der E3 haben sich seine weisen Worte als richtig erwiesen. Der potenzielle Hit brilliert auch im Cel-Shading-Stil.



REPORTAGE 8

E3 2002

Jedes Jahr im Mai wird Los Angeles zum Mekka für Videospielefans. Wir waren natürlich auch vor Ort und haben für euch alle wichtigen Titel unter die Lupe genommen. Auf insgesamt 27 Seiten stellen wir euch alle E3-Kracher für GameCube und Game Boy Advance vor.

ANGESPIELT

12 METROID PRIME

Endlich konnte man das bislang so geheimnisumwitterte *Metroid Prime* anspielen. Obwohl es eigentlich den Eindruck eines Ego-Shooters erweckt, betont Nintendo vor dem Hintergund des Kult-Klassikers vor allem das Element des Entdeckens.

TEST

44 PIKMIN

LÖSUNG 86

Unser Hobbygärtner Florian hat sich als havarierter Astronaut in den virtuellen Garten des Herrn Miyamoto begeben, um euch auf sechs Seiten einen ausführlichen Bericht über die PAL-Version von Pikmin liefern zu können. Ab Seite 86 findet ihr außerdem eine Komplettlösung zum Spiel.

TEST

50 SPIDER-MAN: THE MOVIE

Anfang Juni krabbelte Peter Parker alias Spider-Man endlich auch auf die deutschen Kinoleinwände. Kann die GameCube-Umsetzung mit dem Blockbuster mithalten? Wer nicht unter Arachnophobie leidet, sollte sich unseren Test nicht entgehen lassen.

ANGESPIELT

GAMECUBE

25 1080° White Storm
24 Aggressive Inline
30 Animal Crossing
26 Burnout 2
20 Der Herr der Ringe: Two Towers
21 Harry Potter u. d. Kammer des Schreckens
28 James Bond 007 NightFire
18 Mario Party 4
12 Metroid Prime
23 Resident Evil Zero
19 Starfox Adventures
22 Star Wars: The Clone Wars
14 Super Mario Sunshine
27 Tony Hawk's Pro Skater 4
16 Wario World
10 Zelda

GAME BOY ADVANCE

33 Castlevania: Harmony of Dissonance
32 Metroid Fusion
31 Zelda

TEST

GAMECUBE

54 007: Agent im Kreuzfeuer
57 J. McGrath Supercross World
57 Legends of Wrestling
44 Pikmin
50 Spider-Man: The Movie

GAME BOY ADVANCE

72 Breath of Fire 2
66 Britney's Dance Beat
66 Chessmaster
66 Dokapon: Monster Hunter
73 Dragon Ball Z: Legacy of Goku
66 Droopy's Tennis Open
65 GT Advance 2 Rally Racing
60 Spider-Man: The Movie
61 Star Wars: Angriff der Klonkrieger
62 Zone of the Enders: The Fist of Mars

GAME BOY COLOR

68 Dragon Ball Z

KOMPLETTLÖSUNG

86 Pikmin

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 Madden NFL 2002
83 NBA Courtside 2002
84 Pikmin
82 Spider-Man: The Movie
85 Star Wars: Rogue Leader 2

GAME BOY ADVANCE

84 Britney's Dance Beat
85 Dark Arena
84 NBA Jam 2002

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. PIKMIN
Das ungewöhnliche Spielprinzip überzeugt auf ganzer Linie!

2. GAMECUBE-SPIELEFLUT
Bis Weihnachten 2002 veröffentlicht Nintendo in Europa mehr als 100 Spiele.

3. ZELDA ÜBERZEUGT
Der comiartige Cel-Shading-Look passt doch!

4. BETA-TESTER WARREN
Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod spielt bereits *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*.

5. BABE-ALARM
Auch in diesem Jahr geizten die E3-Babes nicht mit ihren Reizen.

FLOPS

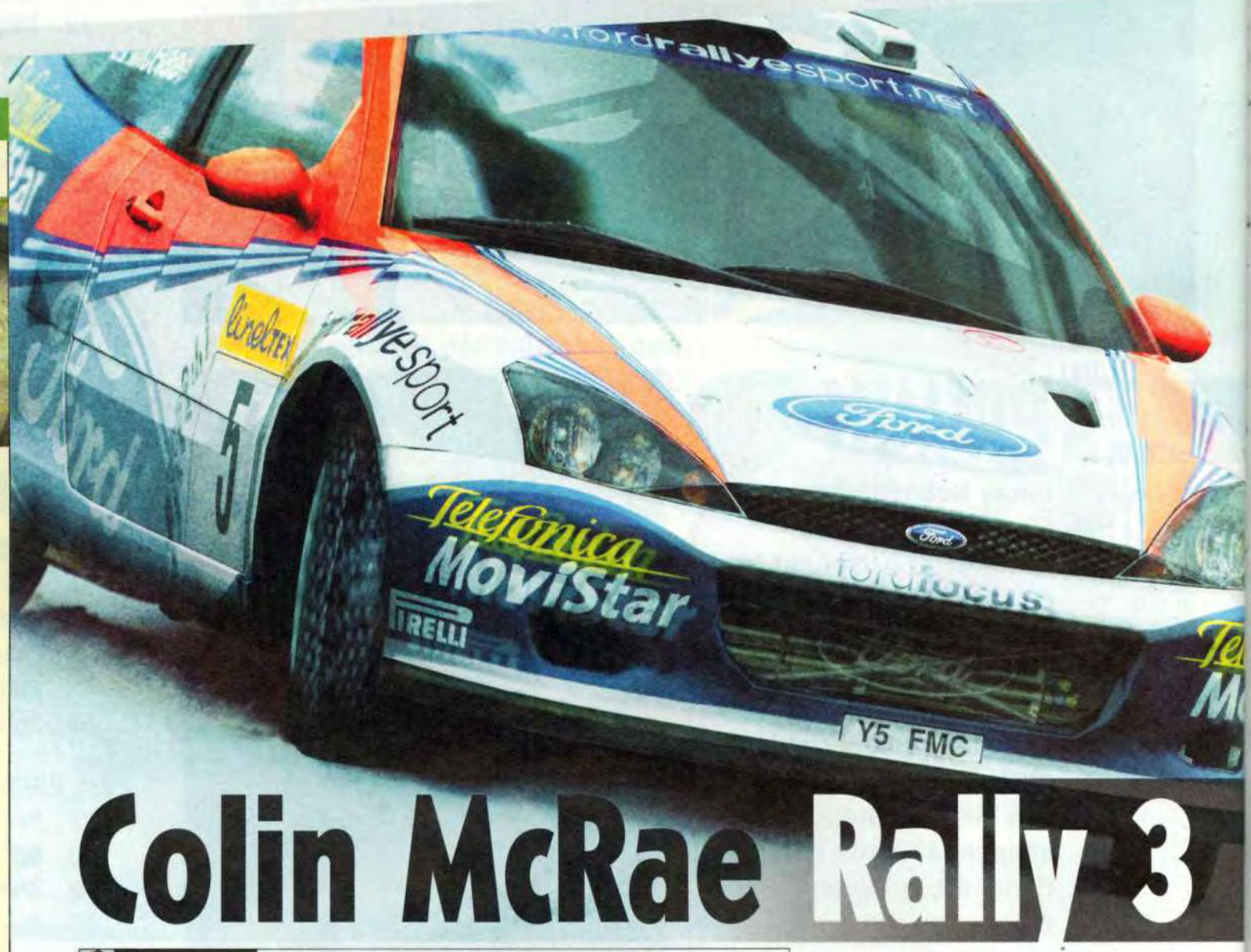
1. E3-STRESS
Aufgrund der E3-Berichterstattung waren jede Menge Überstunden fällig.

2. SCHADE
Leider kündigte Konami noch keine GameCube-Version von *Castlevania* an.

3. FEHLSTART
Die GBA-Testversion von *V-Rally 3* schaffte es leider nicht mehr in diese Ausgabe.

4. DUNKLE SEITE DER MACHT
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger ist grottenschlecht!

5. KEINE UMSETZUNG
Grand Theft Auto verbleibt bis 2004 exklusiv auf PlayStation 2.



Colin McRae Rally 3

RENNSPIEL **Die Referenz rast 2003 auch auf dem GameCube.**

Nachdem das Angebot an realistischen Rennspielen auf dem GameCube bislang getrost als übersichtlich bezeichnet werden kann, haben zahlreiche Entwickler scheinbar besonders ein Faible für den Rallye-Sport entwickelt. So befindet sich neben den bereits angekündigten *Rally Championship* und *Race of Champions* auch eine GameCube-Umsetzung von *Colin McRae Rally 3* in Arbeit. Besonderes Augenmerk wurde auf den neuen Karrieremodus gelegt, der sich über drei virtuelle Jahre erstreckt. Dabei rast ihr pro Jahr in sechs Ländern (unter anderem Australien, Griechenland, Schweden, Spanien und Finnland) bei jeweils sieben Etappen um die Bestzeit. Wer seinen Boliden vor dem Rennen nicht optimal einstellt, hat keine Chance auf das Podest. Änderungen am Fahrzeug können ebenso wie Reparaturen nach drei Etappen vorgenommen werden. Neben dem Karrieremodus warten ein Einzelrennen, ein Zeitfahren und ein Zweispielermodus (per Splitscreen) auf Rallye-Fans. Acht aktuelle Rallyekarossen werden durch vier Bonusboliden und vier Oldtimer ergänzt. In technischer Hinsicht ragen vor allem das exzellente Schadensmodell und die detaillierte Grafik heraus. **(jq)**

Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.de
Termin: 2003

FRISS STAUB! Ein echter Rallye-Profi kommt mit jedem Terrain zurecht.

SCHLECHTE SICHT Bei diesem Wetter kann die nächste Spitzkehre die letzte sein.

BEWAFFNET Wenn die Muskelkraft nicht mehr reicht, greift man halt zum Schwert.

AUSBLICK Ist diese Statue ein Teil eines Rätsels? Abwarten!

The Scorpion King: Rise of an Akkadian

ACTION The Rock zeigt nicht nur im Wrestling-Ring sein Können.

Der Kinostreifen *Scorpion King* bot coole Effekte, deftige Prügeleien und die erste Hauptrolle für WWE-Superstar The Rock. Das Spiel, das von Point of View entwickelt wird, versteht sich selbst als ein 3D-Kampf-Abenteuer. Der gnadenlose Lord des Bösen hat den perfiden Plan, eine übernatürliche Armee von bestialischen Kriegswesen zu züchten, die ihm logischerweise bei der Eroberung der Welt hilfreich zur Hand gehen sollen. Dies muss der Spieler im muskelbepackten Körper von Mathayus (nicht zu verwechseln mit Lothar Matthäus) nun verhindern. Auf seiner mystischen Reise durch das alte Ägypten lernt der Held ständig neue Angriffsvarianten und Kombinationen, um sich die bösen Schergen vom Leib zu halten. **(jq)**

Hersteller: Universal Interactive
Internet: www.universal-interactive.com
Termin: Ende 2002

Marios Stimme

ALLGEMEIN Wir präsentieren den Mann hinter Mario.

„It'se meee, Mario!" Wohl jeder Nintendo-Fan hat diesen Satz nach dem Einschalten der Konsole schon gehört. Habt ihr euch eigentlich schon einmal gefragt, wer Mario seine Stimme geliehen hat? Die Sätze sprach der US-Amerikaner Charles Martinet für Nintendo. Er lieh dabei nicht nur Mario selbst seine Stimme auf dem Nintendo 64, auch Charaktere wie Wario, Baby Mario, Luigi und Donkey Kong haben dank Charles Sprechen gelernt. Wie vielfältig und talentiert Martinet ist, zeigt seine Mitarbeit in mehr als 100 Trickfilmen. So lieh er beispielsweise schon bekannten Figuren wie Tarzan seine Stimme. Dank seiner ausgezeichneten Fremdsprachenkenntnisse synchronisierte Charles Martinet auch in Spanisch, Französisch und Italienisch. Im Radio und in Werbespots ist er ebenfalls zu hören. **(jq)**

Internet: www.charlesmartinet.com

DIE STIMME Charles Martinet lieh den bekanntesten Videospielcharakteren seine Stimme.

Disney Sports: Soccer

FUSSBALL Mickey & Co. zeigen sich in bestechender WM-Form!

Während es bei der diesjährigen WM in Japan und Korea langsam, aber sicher in die heiße Phase geht, machen sich die Kicker aus dem Hause Disney allmählich warm, um bei *Disney Sports: Soccer* mit dem Ball zu zaubern. Alle Charaktere wie Minnie, Mickey, Goofy oder Pluto sind bei dem witzigen Kick mit von der Partie. Dabei handelt es sich natürlich weniger um eine realistische Ballsimulation als vielmehr um ein Action-Fußballspiel für die ganze Familie. Jeder der liebevoll animierten Ballkünstler hat spezielle Fähigkeiten, die er auf dem Platz ausspielen kann. Dazu zählen unter anderem eine gute Kondition, schnelle Beschleunigung oder ein harter Schuss, der selbst Roberto Carlos alt aussehen lässt. Durch Spezialschüsse, die mit netten grafischen Effekten in Szene gesetzt werden, kann der gegnerische Torwart überwunden werden. Die Matches finden nicht nur auf normalem Rasen statt, auch auf spiegelglattem Eis müssen die Disney-Akteure ihr Ballgefühl unter Beweis stellen. Neben einem Turnier und einer Traumliga kann man auch mit mehreren Spielern dem runden Leder hinterherjagen. **(jq)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Termin: 2003

VOLLSPANN Mittelstürmer Mickey hat einen mächtigen Bums.

INFO KURZ & KNAPP

MARIO-POSTKARTEN: Die japanische Handelskette Lawson nimmt seit Anfang Juni Vorbestellungen für *Super Mario Sunshine* entgegen, das am 19. Juli veröffentlicht wird. Wer früh genug vorbestellt hat, bekommt ein schmuckes Set mit fünf Super *Mario Sunshine*-Postkarten.

NEUE LEGENDEN: Für November hat Acclaim den Nachfolger von *Legends of Wrestling* angekündigt. *Legends of Wrestling 2* bietet eine Reihe neuer Spielmodi wie Käfig-Matches, Leiter-Matches oder den spaßigen Battle Royal. Auch neue Legenden wie Rowdy Roddy Piper oder Andre The Giant veredeln das Line-up an Oldies.

FIRE PRO WRESTLING FÜR GAMECUBE: Bam Entertainment hat sich die Rechte an einer Umsetzung der populären japanischen *Pro Wrestling*-Serie von Entwickler Spike für den GameCube gesichert. Weitere Details zu dem Spiel sind bislang ebenso wenig bekannt wie ein Termin.

YAMAUCHI-RÜCKTRITT: Nach 52 Jahren ist Hiroshi Yamauchi, Präsident von Nintendo, Ende Mai zurückgetreten. Seine Nachfolge tritt der 42-jährige Satoru Iwata an, der vorher bei den HAL Laboratories tätig war.

Nintendo – der Game-Gigant

Wie jedes Jahr pilgerten auch Mitte Mai 2002 Tausende nach Los Angeles, um sich auf der **Electronic Entertainment Expo** die neuesten Spiele anzuschauen. Wir waren dabei!

Jedes Jahr im Mai zeigen sich in der Redaktion der N-ZONE dieselben Anzeichen: unruhiger Schlaf, ständiges Kalender-Anstarren, gespannte Vorfreude. Wenn diese Symptome auftreten, ist die größte Videospielmesse der Welt nicht mehr weit. Und so zog es die N-ZONE auch dieses Jahr ins sonnige Los Angeles, um für euch alle Highlights für den GameCube und den Game Boy Advance zu sichten.

SPIELE IM FOKUS

Nachdem Nintendo im letzten Jahr vor allem mit der spektakulären Präsentation des GameCube als Gewinner der Messe hervorging, lag der Schwerpunkt in diesem Jahr ganz klar auf den Spielen. Nintendo ließ dabei wirklich keinen Zweifel daran, dass man aufgrund des starken Software-Line-ups bestens gerüstet in den Kampf um die Gunst des Spielers zieht. Wie erwartet standen natürlich die potenziellen Superhits *Super Mario Sunshine*, *Zelda* und *Metroid Prime* im Mittelpunkt. Alle drei Titel präsentierte Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto höchstpersönlich auf einer Pressekonferenz. Dass Nintendo beim GameCube nun auch verstärkt auf Third-Party-Publisher setzt, wurde ebenfalls deutlich. So wurde stolz die Zusammenarbeit mit Namco (sechs GC-Titel geplant), Capcom (*Resident Evil*-Serie) und auch Square verkündet. Während die Konkurrenz aus dem Hause Microsoft bereits konkrete Online-Pläne vorstellte, hielt sich Nintendo erneut dezent zurück. Als einziger onlinefähiger Titel wurde das bereits bekannte *Phantasy Star Online Episode I & II* vorgestellt. Ein deutliches Zeichen,

dass Nintendo nicht um jeden Preis (sprich mit halbgaren Ideen) auf den momentan populären Online-Zug aufspringen will. Angesichts des Online-Neulands Europa keine schlechte Entscheidung.

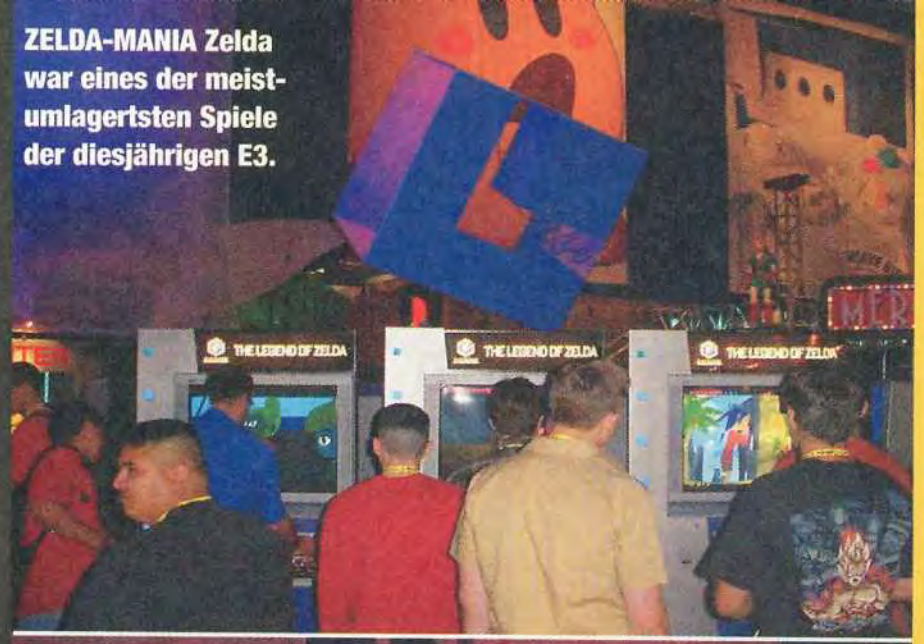
LINK UND LINK-MÖGLICHKEITEN

Große Pläne hat man dagegen noch mit der Linkmöglichkeit zwischen GBA und GC sowie mit dem Card-e Reader. Dies verdeutlichte das Spiel *Animal Crossing*, das in Japan bereits unter dem Titel *Animal Forest+* erschienen ist. Erstmals ist es bei diesem GC-Titel möglich, nicht nur die GBA-Verbindung zu nutzen. Durch den Einsatz des Card-e Readers können darüber hinaus Charaktere des Spiels weiterentwickelt werden. Ob die ursprünglich für Japan konzipierte Idee auch in den USA und Europa eine große Fangemeinde finden wird, bleibt allerdings abzuwarten. Auf sehr viel mehr Interesse stieß da schon die kurze Anmerkung Shigeru Miyamotos, dass bei der GameCube-Version von *Zelda* eine GBA-Verbindung integriert sein wird. Mehr Details wurden leider nicht bekannt gegeben. Weitere Projekte, wie die Möglichkeit, Daten von zukünftigen GBA-Spielen auf den GameCube herunterzuladen, oder die Ankündigung eines Game Eye (einer Art Kamera), verdeutlichen die Bemühungen von Nintendo, die Verbindungsmöglichkeiten zukünftig sinnvoll zu nutzen.

ZIELE FÜR EUROPA

Für den europäischen Markt hat sich Nintendo das Ziel gesetzt, bis Weihnachten 2002 100 neue GameCube-Spiele zu veröffentlichen. Dabei dürfen sich GC-Fans besonders auf den Herbst freuen. Bei Titeln wie *Resident Evil* (September), *Super Mario Sunshine* (Oktober), *Eternal Darkness* (Oktober), *Starfox Adventures* (November) und *Metroid Prime* (Dezember) dürfte für jeden das Richtige dabei sein. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass das Durchschnittsalter der GameCube-Besitzer in Europa bei 23 Jahren liegt. Dies vor allem vor dem Hintergrund, dass Nintendo mit Vorwürfen konfrontiert wurde, auch mit der neuen Konsole nur eine junge Zielgruppe anzusprechen. Angesichts des beeindruckenden Line-ups an hochwertigen Titeln scheint auch das Ziel, drei Millionen GameCube in Europa zu verkaufen, nicht mehr utopisch. Für den Konsolendreikampf ist Nintendo jedenfalls bestens gerüstet.

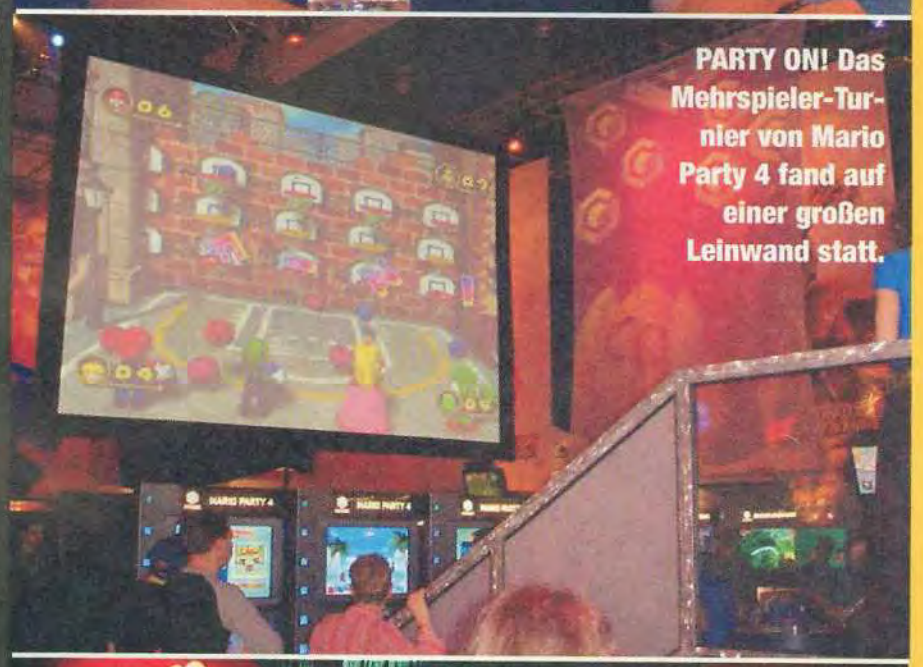
JENS QUENTIN



ZELDA-MANIA Zelda war eines der meist-umlagertsten Spiele der diesjährigen E3.

BEGEHRT Bevor man Metroid Prime spielen konnte, waren lange Wartezeiten angesagt.

DER MEISTER Shigeru Miyamoto zeigte ausgewählten Journalisten Zelda, Super Mario Sunshine und Metroid Prime.



PARTY ON! Das Mehrspieler-Turnier von Mario Party 4 fand auf einer großen Leinwand statt.

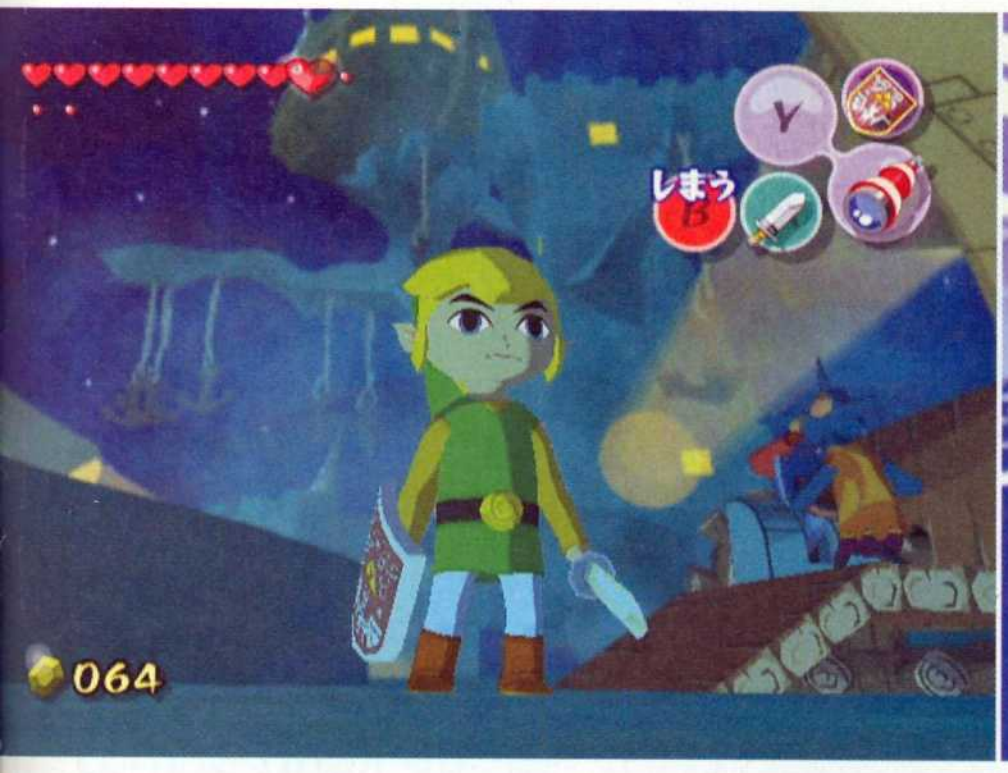
HEREINSPAZIERT Bereits am Eingang zum riesigen Nintendo-Stand warteten die bekanntesten Charaktere.

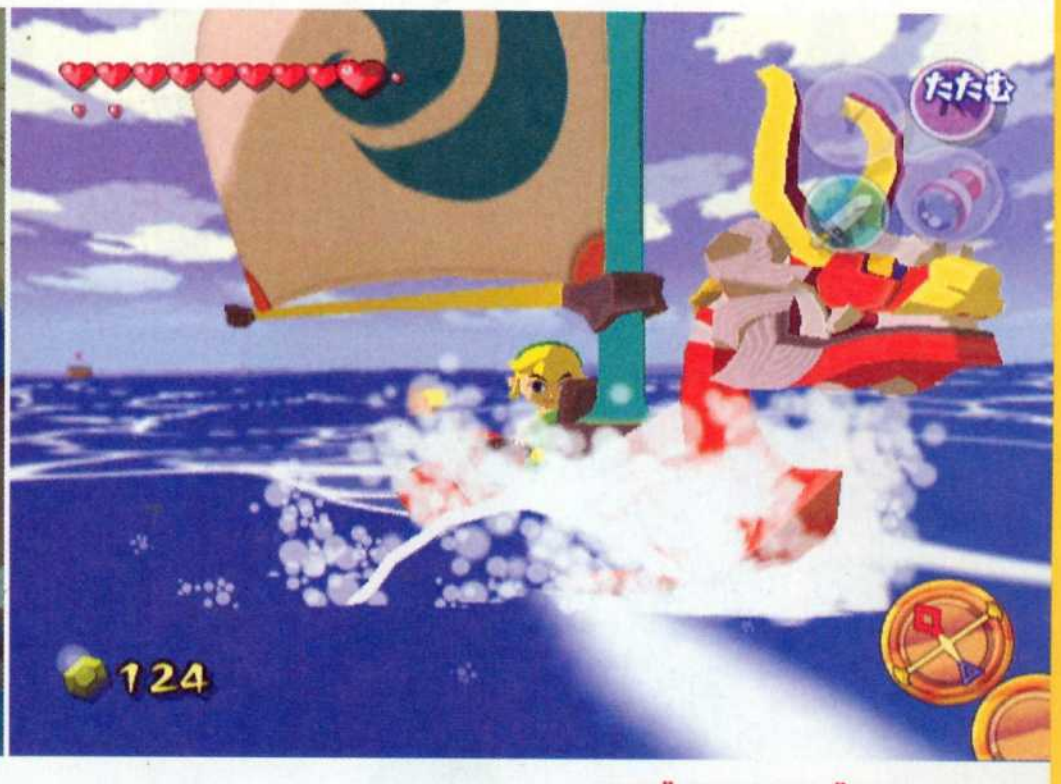
Ja! Es ist und bleibt in **Cel-Shading**! Ja! Es spielt sich genauso fantastisch wie die Vorgänger!

The Legend of Zelda

Noch nie hat eine neue Episode von Nintendos Vorzeige-Action-Adventure *The Legend of Zelda* schon im Vorfeld für so viel Wirbel gesorgt. Alles fing auf der E3 2000 an, wo eine Grafik-Demo des GameCube gezeigt wurde, welche einen erwachsenen Link im Duell mit Ganondorf zeigte. Auf der E3 2001 ging jedoch ein Aufschrei durch die Nintendo-Nation, als enthüllt wurde, dass das nächste Zelda im Cel-Shading-Look präsentiert wird. Dieser Grafikstil wurde zuerst auf Segas Dreamcast für das Spiel *Jet Set Radio* benutzt und ist ideal für ein comicartiges Ambiente, da es die Figuren und die Umgebung sehr flächig darstellt. Einige Publisher haben sich bereits am Cel-Shading versucht; bis auf die *Jet Set Radio*-Serie ging bis jetzt aber alles in

BOTENGANG In diesem kleinen Dörfchen verdient sich Link ein paar Rubine als Lastenträger hinzu.





GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG **Mit der Zeit fällt das seltsame Aussehen unseres Helden gar nicht mehr auf. (links)**
EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG **Besonders an dieser Einstellung zeigen sich die positiven Seiten des Cel-Shading. (rechts)**

die Hose. Während die Forderungen der *Zelda*-Fans nach einem erwachseneren Link wie in der 2000er-Demo nicht verstummten, verwies Shigeru Miyamoto stets auf die E3 2002, wo das – von Zeldanern spöttisch „Celda" genannte – Spiel zum ersten Mal spielbar sei.

ANGESPIELT

Der Ansturm auf die spielbare Version war natürlich dementsprechend groß, da jeder sich ein Bild davon machen wollte, ob Miyamoto Wort hält und der Spielspaß wirklich in bekannten Regionen schwebt. Trotz all der vielen Menschen, die selber mal den Controller in der Hand halten wollten, haben wir einige meckernde Holländer zur Seite geschubst und konnten für wenige Minuten den Cel-Shading-Link durch Hyrule steuern. Leider können die auf diesen Seiten gezeigten Bilder nicht das Gefühl vermitteln, welches uns beim Spielen beschlich. Denn wenn man *Zelda* in Action sieht, vergisst sogar der letzte Grafiknörgler, dass das sein verhasstes „Celda" ist. Leider waren nur einzelne kleine Gebiete auf der E3 anspielbar. Am auffälligsten war eine Sequenz, wo man Link in einem Wikinger-Langboot steuern konnte, um Rubine einzusammeln. Daneben schlich man in *Metal Gear Solid*-Manier durch Katakomben und musste vermeiden, von den tierischen Gegnern erblickt zu werden. Hierfür konnte man Verstecke ausnutzen und sich beispielweise in Fässern verstecken. Bei den anderen Sequenzen ging es größtenteils darum, mit Dorfbewohnern zu interagieren und ihnen versteckte Gegenstände zu besorgen.

EIN WENIG KRITIK

Wenn man mal vom neuen Grafikstil absieht, hat sich an der Spielbarkeit im *Zelda*-Universum seit *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* kaum etwas getan. Man hat die genialen Innovationen seit dem Eintritt in die dritte Dimension beibehalten und so springt Link immer noch automatisch an der Kante eines Abgrundes und auch das Anvisieren und gleichzeitige Umkreisen eines Gegners ist immer noch möglich. Wer schon auf dem N64 Bekanntschaft mit der *Zelda*-Serie gemacht hat, wird sich sicherlich schnell einfinden. Allerdings steht schon eine potenzielle Konkurrenz in den Startlöchern und Miyamoto könnte das Problem haben, dass *Starfox Adventures*, welches mit einer fast identischen Steuerung schon im September in den Handel kommt, Link den Rang ablaufen könnte. Aber Konkurrenz belebt ja das Geschäft und wir lassen uns gerne überraschen.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT
THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Mittel
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**2003**

EINSCHÄTZUNG
SUPER

„Sehr viel vom Gesamtkonzept war nicht zu sehen. Das Gezeigte macht aber **Appetit auf mehr**."

VERSCHIEBE-RÄTSEL **Um auf höhere Ebenen zu kommen, hilft mal wieder das berühmte Kisten-Schieben.**

FINISH HIM! Mit einem tollen Spezialeffekt erledigt Link seinen Gegenspieler.

Metroid Prime

Nach drei glanzvollen Auftritten auf NES, SNES und GB kehrt Samus Aran in einem aufwendigen Science-Fiction-Shooter auf dem GameCube zurück.

Um es gleich vorwegzunehmen: *Metroid Prime* war für viele Kritiker DAS Game der E3! Die umfassenden internen Umstrukturierungsmaßnahmen des texanischen Entwicklungsstudios Retro Studios – Nintendo hat das Studio erst vor kurzem aufgekauft – scheinen dem Spiel nicht geschadet zu haben. Ganz im Gegenteil, *Metroid Prime* sieht besser aus denn je! Aber auch wenn die Optik mit der Zeit und mit der Power des Cube geht, eins bleibt auch im neuen *Metroid*-Abenteuer gleich: Samus' Ärger mit den Space-Piraten. Von denen gibt es nämlich neue Gerüchte und Samus Aran beschließt, diesen auf den Grund zu gehen. Und so macht sich die Heldin der bisherigen *Metroid*-Spiele

INFO DIE METROID-SAGA

Was bisher geschah ...

Irgendwo in einer fernen, unbekannten Galaxis treiben Weltraumpiraten ihr Unwesen, bestehlen ahnungslose Durchreisende und betreiben illegalen Handel. Die Bedrohung spitzt sich zu, als einer Gruppe von skrupellosen Weltraumpiraten auf dem Planeten SR-388 ein unbekanntes Wesen in die Hände fällt. Wissenschaftler geben der Lebensform den Namen Metroid. Das erste Abenteuer (NES, 1989) nimmt seinen Lauf!

Schon bald entdecken die Piraten die zerstörerische Power der Metroiden und setzen sie als biologische Waffe gegen die Galaktische Föderation ein. Aus diesem Grund bittet die Föderation die Kopfgeldjägerin Samus Aran um Hilfe, die den Führer der Weltraumpiraten Mother Brain sowie dessen Lakaien Kraid und Ridley auf deren Heimatplaneten Zebes besiegt. Dennoch gelingt es den Piraten, einen Metroiden von Zebes zu schmuggeln. Samus verfolgt die Piraten bis zum Heimatplaneten der Metroiden, dem Schauplatz des zweiten Metroid-Abenteuers (Game Boy, 1992). Die Kopfgeldjägerin räumt auch SR-388 auf und zerstört sämtliche Metroiden bis auf einen. Diesen einen bringt sie zur Forschungsstation Ceres, die sie auf der Suche nach neuen Herausforderungen kurz darauf verlässt. Doch kaum hat sie die Station verlassen, empfängt sie einen Notruf: Weltraumpiraten attackieren die Station. *Super Metroid* beginnt (Super Nintendo, 1994). Als Samus die Station erreicht, sind die Wissenschaftler nicht mehr am Leben und der tot geglaubte Ridley entführt das Metroid-Baby nach Zebes. Also kämpft Samus erneut gegen die Piraten und ist siegreich. Alle Metroiden sind vernichtet. Wirklich alle?

SPITZENDESIGN Die Entwickler machen einen ausgezeichneten Job, Metroid Prime sieht fantastisch aus!

MITTELGEGNER Wie bei den bisherigen Metroid-Spielen dürfen große Gegner nicht fehlen.

ALTE WIDERSACHER Gegen die Space-Piraten kämpft Samus schon seit dem ersten Spiel.

ZUM KUGELN Rollt ihr euch ein, schaltet die Kamera in eine Third-Person-Perspektive um.

auf den Weg nach Tallon IV, einem unbekannten Planeten, um den sich die neuen Gerüchte ranken. Ihre Reise wird allerdings jäh von einem im All treibenden Raumschiff unterbrochen und Samus entscheidet sich dafür, das fremde Schiff zu inspizieren. All dies wird in einer schönen Videosequenz zu Beginn des Spiels erzählt.

VON 2D NACH 3D

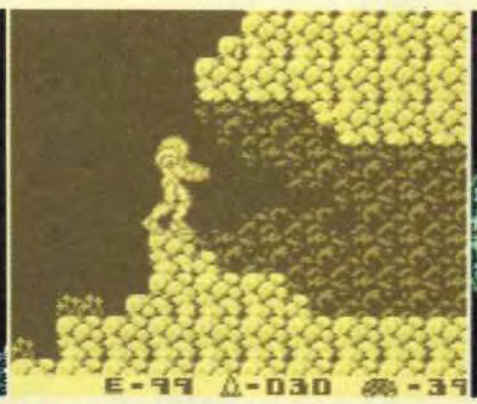
Im Gegensatz zu den bisherigen Spielen (siehe auch Extrakasten) erstrahlt *Metroid Prime* das erste Mal in modernem 3D. Dabei steuert ihr die Hauptdarstellerin Samus Aran aus einer Ego-Perspektive, bei der ihr direkt durch das Visier der Heldin schauen dürft. Zahlreiche Head-up-Displays zeigen unter anderem ein Radar, euren derzeitigen Energiestand sowie Karten und geben euch wirklich das Gefühl, durch die Augen der Hauptdarstellerin zu schauen. Standardmäßig blickt ihr im aktivierten Kampf-Modus durch das Visier, allerdings könnt ihr mittels des Digital-Pads auch in den Scan-Modus umschalten. Dann erscheint in eurem Visier ein Monitorfenster, welches euch genauere Informationen über den anvisierten Gegenstand oder Gegner liefert. Dabei schafften es die Entwickler bei *Metroid Prime* geschickt, das typische *Metroid*-Gefühl der 2D-Epoche ins 3D-Zeitalter hinüberzuretten.

PERFEKT DURCHGESTYLT

Das Spiel bietet immer noch das klassische *Metroid*-Prinzip, riesige 3D-Welten zu erkunden und die vielen unbekannten Gegner ins Jenseits zu befördern. Altbekannte Waffensysteme und Taktiken, wie das Umschalten des Blasters auf Raketen und das Einrollen in einen Ball (hier schaltet die Kamera in eine Third-Person-Perspektive à la *Tomb Raider* um), wechseln sich mit innovativen Gameplay-Elementen ab. Die Stimmung geriet, wie bei den Vorgängern, äußerst düster und der Titel überzeugte auf der E3 mit einer fantastischen Grafik-Engine (Hologramme erstrahlen in der Dunkelheit, aus Rohren tritt Dampf aus, Lichteffekte erhellen die Gänge), äußerst einfallsreich gestalteten Levels und Feinden sowie herausragendem Sound. So erinnert die Atmosphäre von *Metroid Prime* stark an die *Alien*-Filme. Eindrucksvoller hätten Nintendo und Retro Studios *Metroid* nicht auf den GameCube bringen können!

FABIAN SLUGA

KLASSIKER 1989 startete Samus Aran auf dem legendären NES in ihr erstes Abenteuer.



HANDHELD-ACTION Bereits 1992 erschienen, zählt Metroid II zu den beliebtesten GB-Spielen.

16-BIT-GENERATION 1994 war Super Metroid auf dem Super Nintendo ein Meilenstein.

ANGESPIELT

METROID PRIME

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1 Spieler
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	Dezember

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Gelungener Ego-Shooter-Auftritt von Samus, der das typische Metroid-Feeling vermittelt."

Super Mario Sunshine

Mario setzt seit jeher neue Standards im Jump&Run-Genre. Auch auf dem GameCube strebt Nintendos Klempner den Referenz-Thron an.

Endlich greift Nintendo mit *Super Mario Sunshine* wieder nach der Jump&Run-Krone. Monatelang warteten die Fans auf eine neue Episode mit Nintendos Vorzeige-Klempner. Aber hat sich das Warten gelohnt? Nach ausführlichem Testspielen auf der E3 können wir voller Überzeugung behaupten: Ja! Doch bevor wir auf die spielerischen Details eingehen, kommen wir zunächst noch einmal ganz kurz auf die Story von *Super Mario Sunshine* zu sprechen. Wer die letzte N-ZONE gelesen hat, dürfte es bereits wissen: Mario und die Prinzessin verbringen ihren Urlaub auf einer idyllischen Insel, doch irgendein Schmutzfink verunstaltet in Marios Namen die Umwelt. Also wieder nix mit Erholung, denkt sich Mario und schnappt sich eine Wasserkanone, um die Insel zu reinigen und den Bösewicht hinter Schloss und Riegel zu bringen.

EVOLUTION STATT REVOLUTION

Und wie Shigeru Miyamoto versprochen hat, spielt sich *Super Mario Sunshine* wie die kontinuierliche Weiterentwicklung des ausgezeichneten *Super Mario 64*. So hält sich die Steuerung beispielsweise eng an den N64-Vorgänger und ihr habt ein gutes Gefühl für Mario und die jeweiligen Untergründe. Wie aus den bisherigen Abenteuern bekannt, könnt ihr laufen, springen, schwimmen und klettern. Neu ist jedoch der „Spinning High Jump", den ihr mit einer 360-Grad-Drehung des Analogsticks sowie einem anschließenden Druck auf den A-Knopf ausführen könnt. Anders als in

ABGEDREHT Die drehbaren Wände gab es schon in Super Mario World auf dem Super Nintendo. In der GameCube-Version sind sie wieder mit dabei.

FEUERWEHR Mit seiner neuen Wasserkanone reinigt Mario die Gegend und bekämpft Gegner. Dabei spielt die Grafik erst in Bewegung ihre Stärken aus.

ZAUBERHAFT In seinem allerneuesten Abenteuer trifft Mario ganz Miyamoto-typisch auf sehr fantasievoll gestaltete Wesen.

AUF WIEDERSEHEN Diese Pflanze kennt man, in etwas anderer Farbe, schon aus anderen Mario-Spielen. Hier muss wohl die Kanone ran.

Super Mario 64 zeigt sich auch das Kamerasystem. Konntet ihr im N64-Vorgänger verschiedene Kamerawinkel mittels der C-Knöpfe einstellen, dreht und zoomt ihr jetzt die Kamera mit dem rechten Analogstick völlig frei. Das ist an sich eine gute Sache, da die Kamera jedoch über keine eigene Intelligenz verfügt, versperren euch gelegentlich Objekte, Personen und Wände die Sicht, so dass ihr gezwungen seid, die Kamera von Hand nachzujustieren. Doch auch hier hat Nintendo eine clevere Idee parat, denn auch wenn die Sicht auf Mario blockiert ist, seht ihr doch immerhin die Silhouette des Klempners.

GUT WIE IMMER

Die anspielbaren Levels der E3-Version waren sehr abwechslungsreich und ließen das klassische Mario-Feeling aufkommen. Als neues Spielelement sorgt vor allem die Wasserkanone für frischen Wind und hebt den Titel wohltuend von *Mario 64* ab. Denn damit könnt ihr die Gegend reinigen oder die fantasievoll gestalteten Gegner bekämpfen – und per Knopfdruck lässt sie sich unter anderem sogar als Jetpack einsetzen. Doch Mario trifft in seinem neuesten Abenteuer nicht nur auf Feinde, sondern viele alte Bekannte wie Toad, die Prinzessin und Yoshi sind auch wieder mit von der Partie. Der grüne Drache mit der langen Zunge ist im Gegensatz zu *Mario 64* auch wieder steuerbar. Die Grafik von *Super Mario Sunshine* wird keine neue Referenz darstellen, überzeugt jedoch mit vielen kleinen Details und schneidet wesentlich besser ab, als die zuletzt gezeigten Screenshots annehmen ließen. Beispielsweise könnt ihr Marios Fußspuren in durchschrittenen Farbklecksen erkennen, mit ansehen, wie ein Gegner überraschend aus dem Schlamm auftaucht, oder die atemberaubende Weitsicht in den Levels genießen. Des Weiteren läuft die Grafik-Engine stets mit 60 Bildern in der Sekunde, egal was gerade auf dem Schirm passiert. Schön ist auch, dass *Super Mario Sunshine* Dolby Pro Logic II unterstützen wird. In Anbetracht von *Pikmin* und *Luigi's Mansion*, die zwar durchaus Spaß machten, aber einfach viel zu kurz waren, ist es umso erfreulicher, dass *Super Mario Sunshine* laut Miyamoto ungefähr die Größe und Länge des sehr umfangreichen *Super Mario 64* aufweisen wird. Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten, die finale Version in den Händen zu halten, die laut Nintendo bereits im Oktober zusammen mit *Eternal Darkness* in Europa erscheinen wird.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT

SUPER MARIO SUNSHINE

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**Oktober**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Hervorragendes Jump & Run in **klassischer Mario-Tradition.** Das Spiel, auf das alle gewartet haben."

UNBEKANNT Was dieses interessante Knollengesicht rechts genau für eine Rolle spielt, werden wir erst in der endgültigen Spielfassung wissen.

YOSHI IS BACK Mario darf auch wieder auf dem grünen Drachen reiten. Im Vorgänger Super Mario 64 tauchte Yoshi nur im Abspann auf.

Wario World

Natürlich durfte auch **Warios GameCube-Debüt** auf der E3 nicht fehlen. Warum sich Junp&Run-Fans freuen dürfen, verraten wir auf diesen Seiten!

Ohne das Böse kann das Gute ja nicht existieren. Ergo: ohne Teufel kein Gott und ohne Wario auch kein Mario. Alleine deshalb hat der Dickwanst doch schon seine Daseinsberechtigung, oder? Umso besser, dass es auch noch eine Menge genialer Spiele gibt, die den liebenswerten Fiesling als Star bieten. Es gab kaum ein *Wario*-Game, das

OUTDOOR-FUN Auch im Freien hat der fiese Brummer einiges zu erledigen.

SCHAURIG SCHÖN Auch das gruselige Geisterhaus wurde perfekt in Szene gesetzt.

BERSERKER Seit die Knubbelnase in Ägypten unterwegs ist, haben die Mumien nichts mehr zu lachen.

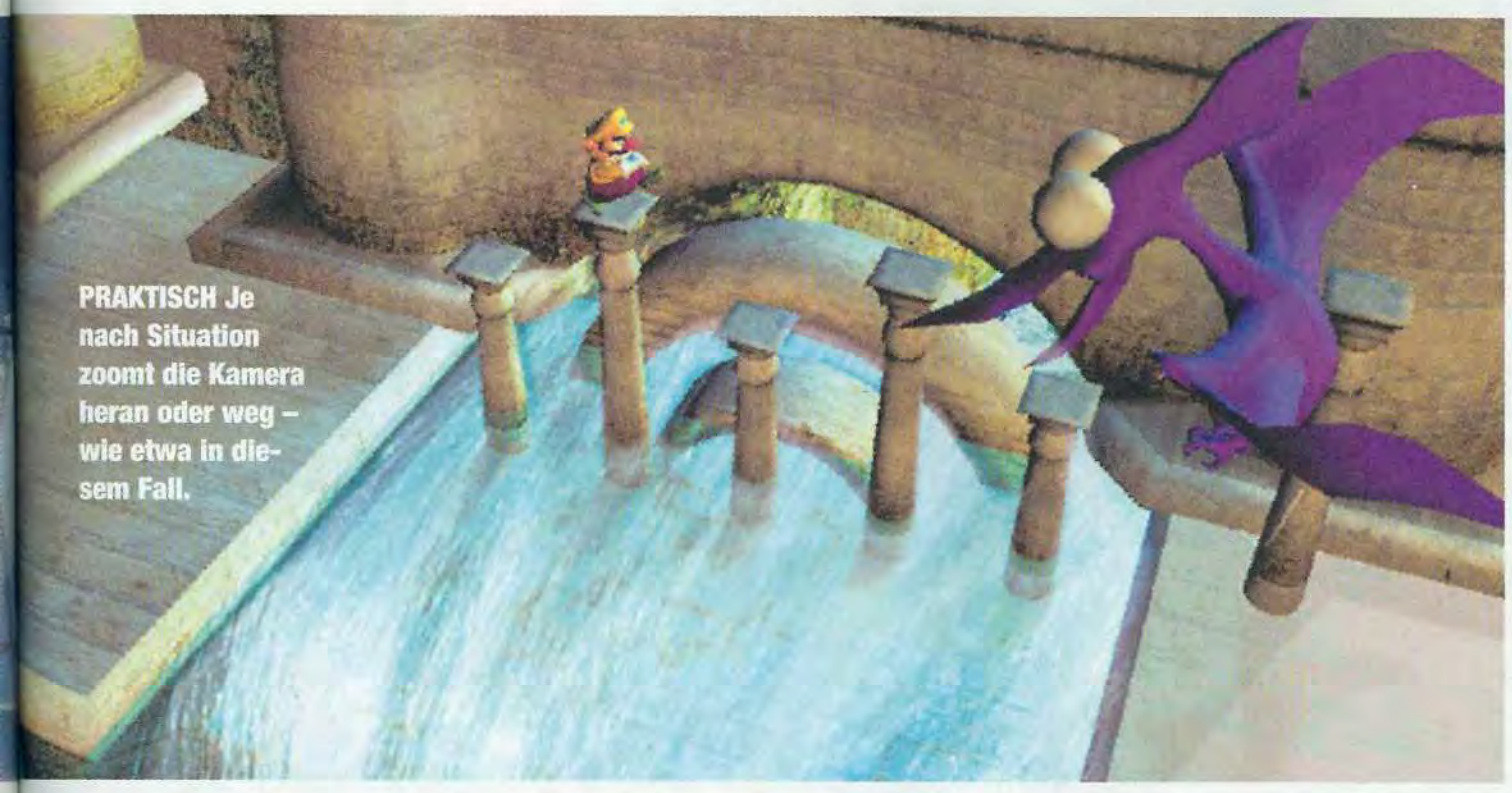
GRANDIOS Nicht nur Wario selbst wurde aufwendig in Szene gesetzt – achtet auf die coolen Schatteneffekte!

keine Höchstwertung abstauben konnte. So kassierte *Wario Land 4* für den GBA von uns sogar satte 89 Prozent – eine Wertung, die nicht vielen Spielen vergönnt ist. Als bekannt wurde, dass man auf der diesjährigen E3 *Wario World* in spielbarer Form präsentieren wird, waren wir mehr als gespannt. Nicht nur wir rechneten mit einem typischen 3D-Jump&Run, doch Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn es nicht mal wieder eine Überraschung parat gehabt hätte. So wird euch das Spiel aus einer starren Perspektive präsentiert – das heißt, dass die Kamera immer in der gleichen Position bleibt. Klingt jetzt vielleicht etwas seltsam, doch in der Praxis funktioniert das Ganze wunderbar. Anhand unserer Screenshots könnt ihr ja sehen, wie das im Spiel rüberkommt. Ihr seht Wario immer aus der gleichen Kamera-Ansicht, lediglich der Zoomfaktor verändert sich. Die drei Levels, welche man auf der E3 spielen durfte, zeigten eindrucksvoll, dass dieses Grafik-Konzept aufgeht. Jeder der Levels hatte eine andere Thematik. Zu sehen waren Circus, Mansion und Pyramid und dem Thema entsprechend fielen auch die Gegner und Hintergründe aus. In puncto Grafik-Qualität konnte *Wario World* schon in dieser frühen Version überzeugen. Die Polygonkulissen wirken immer sehr lebendig und äußerst detailreich und dies trifft auch auf sämtliche Figuren zu. Vor allem der pummelige Hauptcharakter schießt den Vogel ab. Warios Mimik ist einfach unglaublich gut gelungen und spiegelt in jeder Sekunde perfekt dessen Stimmung wider. Auf den Bildern kommt das nicht so toll rüber, doch beim Probespiel auf Nintendos Messestand waren nicht nur wir von Warios Mienenspiel begeistert.

ALTBEWÄHRTES NEU VERPACKT?

Da die auf der E3 vorgestellte Fassung eine Vorabversion darstellt, waren leider nicht alle Features integriert. Abgesehen davon, dass nur drei Levels vorgestellt wurden, fehlten auch die aus den Vorgängern bekannten Verwandlungsmöglichkeiten Warios. Durch die Gelegenheit, verschiedene Formen anzunehmen, wurden völlig neue Gameplay-Dimensionen erschlossen. Allerdings bleibt den Entwicklern ja noch genügend Zeit, denn bis zum Japan-Release vergehen noch rund sechs Monate. In der Verkaufsversion werden Warios berühmte Metamorphosen allerdings garantiert enthalten sein. Dennoch: Schon jetzt kann man das enorme Potenzial des Titels erkennen. Wenn man durch die düsteren Pyramiden dackelt und Mumien bei den Füßen packt, um sie in astreiner Wrestling-Manier durch die Gegend zu schleudern, dann kommt so richtig Freude auf. Praktisch, wenn so eine fliegende Mullbinde gleich noch in eine Gruppe anderer Moder-Heinis rauscht. Die Steuerung gestaltet sich dabei recht eingängig und geht euch schnell in Fleisch und Blut über. Um zum Beispiel einen Gegner im Kreis herumzuwirbeln, packt ihr ihn einfach und dreht den Analog-Stick im Kreis – schon verwandelt ihr euren Widersacher in ein Wurfgeschoss. Auch altbewährte Moves wie der Shoulder Charge und der Butt Stomp sind wieder mit von der Partie. Auch wenn es bis zur Fertigstellung noch ein Weilchen dauert, ist schon jetzt klar: *Wario World* wird garantiert ein Hit!

AHMET ISCITÜRK



PRAKTISCH Je nach Situation zoomt die Kamera heran oder weg – wie etwa in diesem Fall.

ANGESPIELT

WARIO WORLD

Genre:	Action
Spieler:	Nicht bekannt
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Japanisch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**2003**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Warios Abenteuer hat definitiv das **Zeug zum Hit** und dürfte selbst Wario Land 4 locker überflügeln“

Mario Party 4

Spart schon mal für weitere Controller. Der Urvater der **lustigen Party-Spiele** kehrt auf dem GameCube zurück.

Bei so vielen aufgesetzten Multiplayer-Modi in der letzten Zeit hat sich bestimmt schon so mancher folgende Frage gestellt: Gibt es außer *Super Smash Bros. Melee* noch einen Grund dafür, dass der GameCube vier Controller-Anschlüsse hat? Ja, den gibt es! Denn mit *Mario Party 4* will Nintendo mal wieder dafür sorgen, dass keiner alleine vor seiner Konsole sitzen muss. Allzu viel hat sich jedoch nicht in Marios bunter Partylandschaft getan. Noch immer stehen Knöpfchendrück-Wettbewerbe und geschickte Stick-Rotierungen im Vordergrund. Wer sich also bereits auf dem N64 einen Teil der *Mario Party* gegönnt hat, wird auch bei der vierten Inkarnation auf Altbekanntes stoßen. Obwohl man bei Nintendo auf das bewährte Rezept setzt, gehen mit dem GameCube ein paar Verbesserungen einher. So sind die Nintendo-Helden und die Areale natürlich an die neue Hardware-Generation angepasst und präsentieren sich schöner und größer als je zuvor. In etwa ist dieser Schritt mit dem zu vergleichen, der zwischen *Super Smash Bros.* und *Super Smash Bros. Melee* erfolgte. Auf der E3 waren übrigens von den unzähligen Minispielen nur eine Hand voll anspielbar. Das riesige Spielbrett, von dem ihr zu den einzelnen Minigames startet, war also noch recht leer. Dennoch konnten einige Glücksspiele, Hüpfwettbewerbe und Geschicklichkeitseinlagen den interessierten Messebesucher ans Joypad bannen. Wenn sich die Lücken auf dem Spielbrett bis zum Erscheinen im ersten Quartal 2003 gefüllt haben, darf man sich bestimmt auf eine Mario-Party im zeitgemäßen Next-Generation-Look freuen.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT
MARIO PARTY 4

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Noch nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

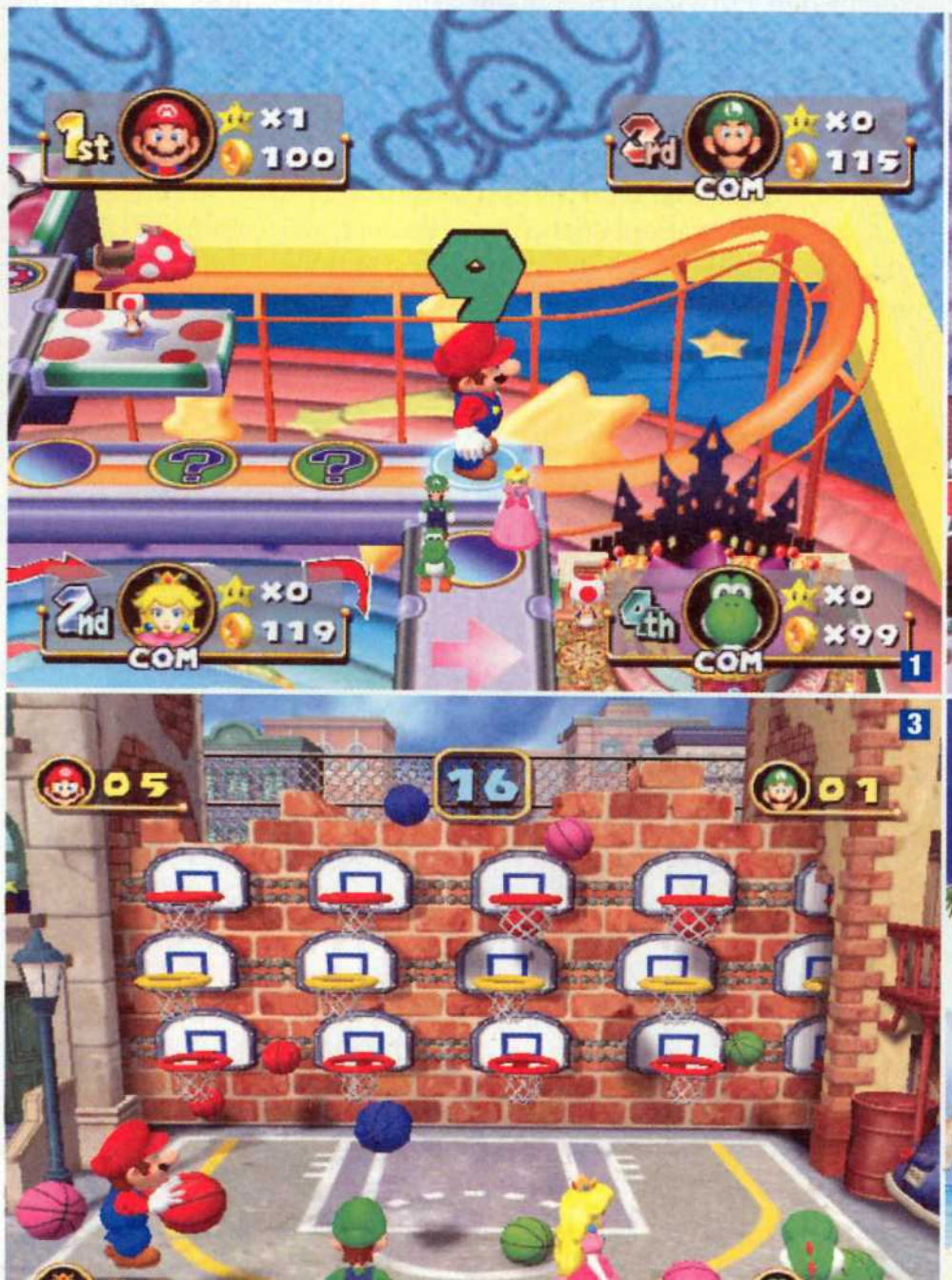
Hersteller	Termin
Nintendo	2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wer auf **einfache Minispielchen** steht und öfters mal Freunde vor dem Cube hat, sollte sich diesen Titel vormerken."

1. DAS SPIELBRETT Geschrumpfte Charaktere können besondere Minispiele anwählen.
2.GLÜCKSSPIEL Mario versucht sich am einarmigen Banditen.
3. KORBMEISTER Wer die meisten Bälle einlocht, gewinnt.
4. QUADER-HÜPFEN Damit der Rhythmus stimmt, ist in den Gruppen Teamplay gefragt.



1

2

3

4

Starfox Adventures

Fox McCloud macht sich bereit für seinen ersten Ausflug ins **Action-Adventure-Genre.**

FLASHLIGHT Die Kämpfe orientieren sich an den Zelda-Teilen und geizen nicht mit Lichteffekten.

KRAWALL IM ALL: Neben den Abenteuern auf der Planetenoberfläche muss Fox auch im Weltraum für Ordnung sorgen.

Das neueste Abenteuer des Weltraumfuches hat schon jetzt eine bewegte Geschichte hinter sich. Ursprünglich als N64-Titel unter dem Namen *Dinosaur Planet* geplant, wurde das Spiel auf der E3 2001 plötzlich für den GameCube präsentiert. Leider war damals noch nicht abzusehen, zu welch einer Grafik-Granate sich das in den Rare-Studios entstehende Game entwickeln würde. Auf der diesjährigen E3 hatten wir erneut Gelegenheit, uns einen Eindruck von Fox McClouds

erstem Action-Adventure zu verschaffen. Obwohl der Titel noch weit von seiner Fertigstellung entfernt ist, können wir jetzt schon sagen, dass ihr euch mit *Starfox Adventures* auf ein wahres Grafikfeuerwerk gefasst machen könnt. In der Rolle des Weltraum-Helden ist es eure Aufgabe, einen mit Dinosauriern bevölkerten Planeten vor den Schergen des bösen General Scales zu beschützen. Zu diesem Zweck bewegt ihr euch durch riesige Welten, die, was Detailreichtum und grafische Gestaltung angeht, bis jetzt ihresgleichen suchen. Fox und sämtliche im Spiel auftauchende Charaktere sind äußerst detailliert dargestellt und hervorragend animiert. Selbst die Gesichtszüge wurden nicht vergessen, so dass ihr an der Mimik eures Helden seine Stimmung ablesen könnt. Die in Echtzeit berechneten Umgebungen wurden hervorragend texturiert und verfügen über schönes Bump-Mapping, welches die riesigen Dschungelgebiete und Eislandschaften noch plastischer wirken lässt. Zahlreiche Partikel- und Lichteffekte sowie kleine Grafikspielereien wie Reflexionen auf Wasseroberflächen oder herumschwirrende Insekten erwecken die Welt von Fox McCloud zum Leben. Spielerisch orientiert sich *Starfox Adventures* stark an den *Zelda*-Titeln für das N64, was sich nicht nur an der sehr ähnlich gehaltenen Steuerung feststellen lässt, sondern auch daran, dass Fox, ähnlich wie Link, nicht über die Fähigkeit verfügt, zu springen. Neben Action-Sequenzen und umfangreichen Rätseln bietet *Starfox* auch noch grandios inszenierte Weltraumschlachten und Hochgeschwindigkeitsflüge, die sich keinesfalls hinter der prachtvollen Optik eines *Rogue Leader II* verstecken müssen.

HENRY ERNST

ANGESPIELT
STARFOX ADVENTURES

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**November**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Der erste „Landgang" des Weltraumfuchses **wird bei GameCube-Fans für Furore sorgen.**"

ALLWETTER Egal ob es regnet, stürmt oder schneit, Fox und seine Freunde sind immer einsatzbereit.

IN DER BRE-DOUILLE Gimli wird unfairerweise von zwei rabiaten Orks angegriffen.

LEGOLAS LEGT AN Brandpfeile sind eine kleine Spezialität des Elfen.

DIE FALLE VON MORIA Es wird nicht leicht, sich aus diesem Schlamassel freizukämpfen.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Saurons dunkle Armee rottet sich zusammen. Seid ihr bereit, an den großen Schlachten teilzunehmen?

Jetzt kommt die Welle der Videospielumstetzungen zu Tolkiens epochalen Fantasy-Werk wirklich ins rollen. Kurz vor dem Start des zweiten monumentalen Filmereignisses *Die zwei Türme* bringt Electronic Arts das passende Spiel zum Film nicht nur für die PlayStation 2, sondern auch für den Game Boy Advance und den GameCube auf den Markt. Während die Handheld-Version als Action-Adventure daherkommt, können sich Cube-Besitzer auf eine strategische Schlachten-Simulation freuen. Dabei schlüpft ihr entweder in die Rolle von Aragorn, Legolas oder Gimli und nehmt an den bedeutendsten Schlachten und Scharmützeln aus *Die Gefährten* und *Die zwei Türme* teil. In 16 Missionen kämpft ihr euch den Weg durch die Minen von Moria, unterstützt die Reiter von Rohan bei Helms Klamm oder legt euch mit den Orks an den Ufern des Anduin an. Insgesamt gibt es fünf Gegnertypen, gegen die ihr antreten könnt und denen ihr mit euren Schwert-, Axt oder Bogenkünsten Manieren beibringt. Die Auswahl eures Charakters ist übrigens recht wichtig für euer gezieltes Vorgehen in der Schlacht. Habt ihr beispielsweise den Elfen Legolas gewählt, so solltet ihr das Spitzohr nach Möglichkeit auf Distanz einsetzen, da sich sein Bogen im Nahkampf als nicht besonders vorteilhaft erweist. Die beiden anderen Helden werden übrigens vom Computer gesteuert und greifen euch nach Möglichkeit unter die Arme. Begleitet wird das Fantasy-Schlachten-Epos vom originalen Filmsoundtrack, so dass akustisch hundertprozentig mit Mittelerde-Flair zu rechnen ist. Leider lagen noch keine GameCube-Screens vor, so dass unsere Bilder die PlayStation-2-Version zeigen.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT
DER HERR DER RINGE 2

Genre:	Action-Strategie
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	16 Missionen
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ea.com
Hersteller	Termin
Electronic Arts	Herbst 2002

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Strategisches **Echtzeit-Schlachtengetümmel** mit sehr, sehr lohnender Lizenz."

BRENNENDES HOLZ Gimli, Aragorn und Legolas verteidigen die Stadt der Reiter von Rohan.

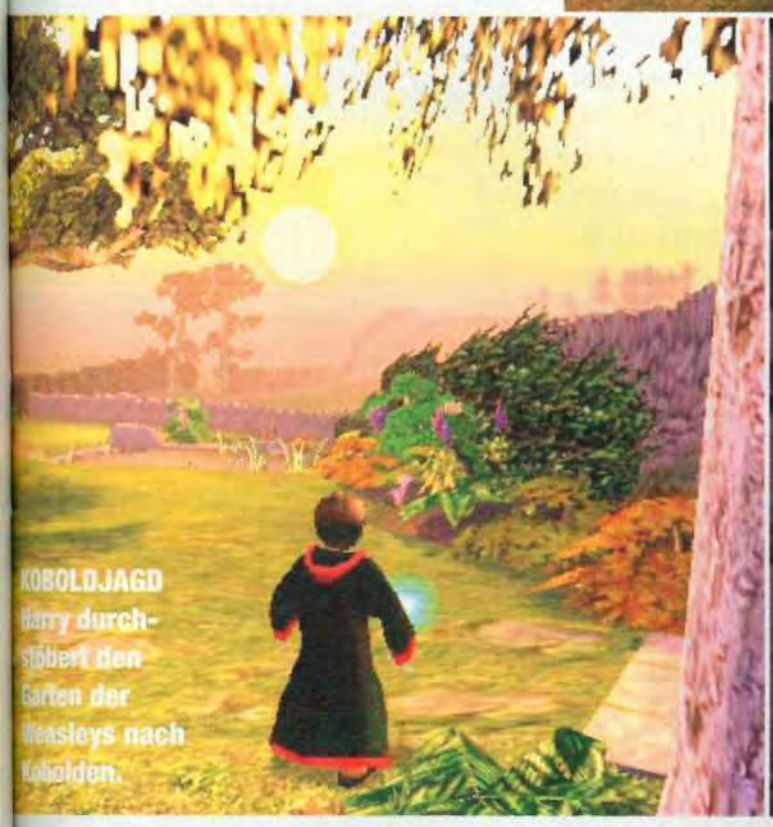
KÖNIGLICHE WÜRDE Selbst im Kampf gegen eine Übermacht sieht Aragorn noch sehr stolz aus.

Harry Potter
und die Kammer des Schreckens

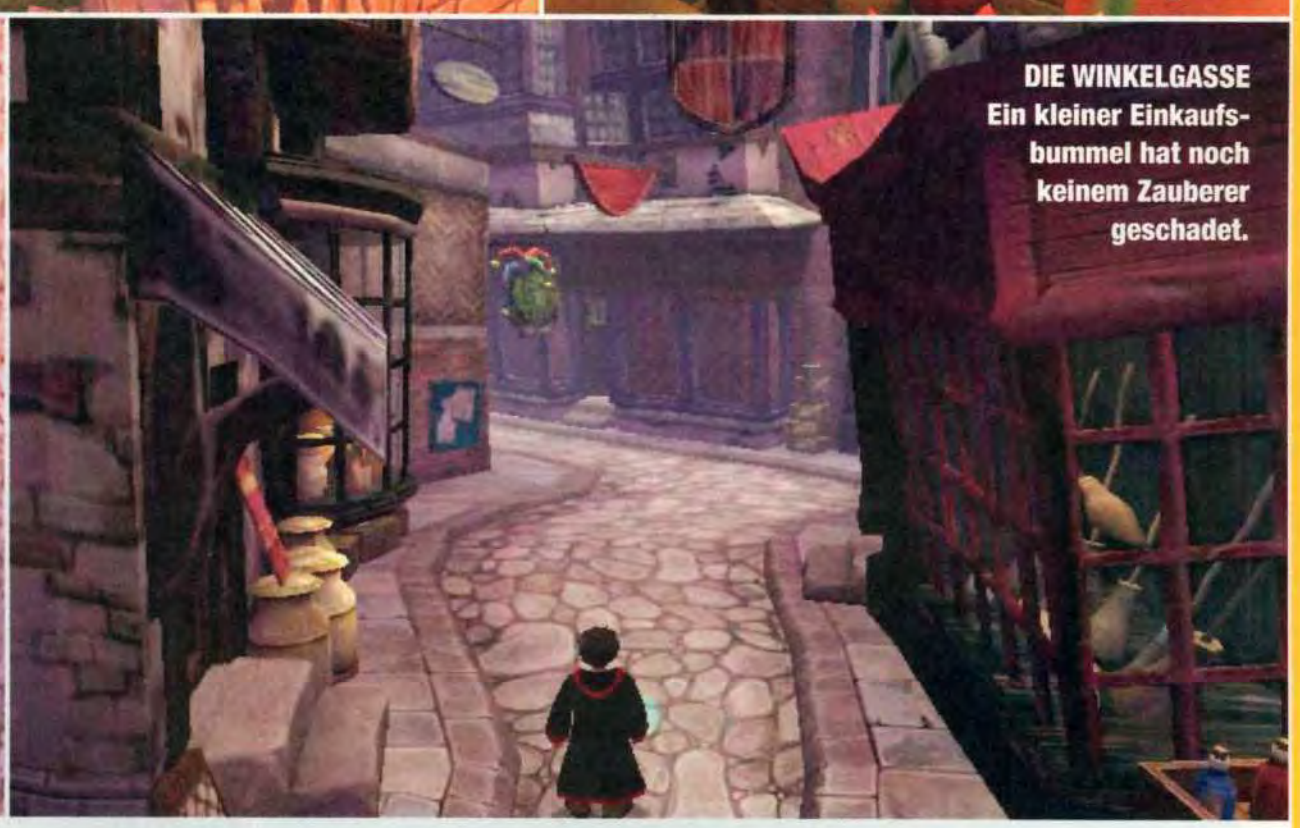
Die Kammer des Schreckens steht offen und ein **uraltes Geheimnis** will gelüftet werden. Das ist ein Fall für Harry Potter!

RAUS MIT DIR! Der Gartenkobold hat sein letztes Stück Acker verwüstet.

AUF ERKUNDUNGSTOUR In diesem Zimmer lassen sich bestimmt ein paar Zauberutensilien abgreifen.



KOBOLDJAGD Harry durchstöbert den Garten der Weasleys nach Kobolden.



DIE WINKELGASSE Ein kleiner Einkaufsbummel hat noch keinem Zauberer geschadet.

Erst kürzlich hat die *Spider-Man*-Verfilmung *Harry Potter und der Stein der Weisen* vom Thron des besten Filmstarts aller Zeiten gestoßen. Aber noch in diesem Jahr steht die Fortsetzung *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* in den Startlöchern, um den ersten Platz zurückzuerobern. Es ist natürlich sonnenklar, dass auch bei der heiß erwarteten Verfilmung des zweiten Buches von Joanne K. Rowling die obligatorischen Videospieladaptionen nicht fehlen dürfen. Wurden mit dem Vorgänger nur der PC, die PlayStation und die Game-Boy-Systeme bedient, so steht *Die Kammer des Schreckens* fast vollständig im Zeichen der Next-Generation-Systeme, wobei neben Xbox, PS2 und PC natürlich auch der GameCube und der Game Boy Advance zum Zuge kommen. In der großen GC-Version begleitet ihr den Nachwuchs-Magier Harry Potter durch sein zweites Jahr an der Zauberer-Schule – und diesmal liegt wirklich einiges im Argen. Nicht nur, dass Harry mal wieder mit den Gemeinheiten seines Erzfeindes Draco Malfoy zu kämpfen hat und er vom mysteriösen Hauskobold Dobby verfolgt wird. Nein, die richtigen Probleme stellen sich erst ein, als sich herausstellt, dass jemand die geheimnisvolle Kammer des Schreckens geöffnet hat und nun ein Monster in den Gängen von Hogwarts marodiert. Um diesem Treiben ein Ende zu bereiten, lenkt ihr Harry durch das Schulgelände, löst Rätsel und plaudert mit euren Kommilitonen. Abwechselnd dazu geben sich Jump-&Run-Levels die Ehre, in denen ihr den zaubernden Brillenträger durch modrige Gewölbe lenkt und mit dem Zauberstab auf hinterhältige Zauberwesen losgeht. Vom ersten Eindruck her wirkt die neue Potter-Episode deutlich besser als der durchwachsene PlayStation-Vorgänger. Leider lagen bis zum Redaktionsschluss noch keine GameCube-Screenshots vor. Unsere Bilder zeigen deshalb die inhaltsgleiche Xbox- und PS2-Fassung.

JEAN-REINER JUNG

ANGESPIELT
HARRY POTTER 2

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ea.com**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**November**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Diesmal scheint die Harry-Potter-Lizenz doch ein **anständiges Spiel** hervorzubringen."

Star Wars: The Clone Wars

Nachdem sie bereits die Leinwand erobern konnte, hat sich die Klon-Armee nun ein neues Ziel vorgenommen: euren GameCube.

Um den finsteren Count Dooku zu vernichten und der Galaxis den Frieden zurückzugeben, schlüpft ihr in die Rolle von drei mächtigen Jedi-Rittern. Ob ihr dabei als Anakin Skywalker, Mace Windu oder Obi-Wan Kenobi in die epischen Schlachten ziehen wollt, bleibt euch überlassen. Eure Aufgabe ist es nun, die Klon-Armee der Republik in den Kampf zu führen. Zu diesem Zweck zieht ihr mit verschiedenen, aus dem Film bekannten Fahrzeugen in die Schlacht. Speeder-Bikes stehen dabei ebenso zur Auswahl wie die mächtigen AT-SX Assault Walker oder ein Republic Gunship. Insgesamt habt ihr sieben Fahrzeuge zur Verfügung, die sich, ähnlich wie in *Rogue Leader II*, auch während der Kampfhandlungen wechseln lassen. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich und bieten euch von simplen Geleitschutz-Aufträgen bis hin zu Zerstörungsaufgaben und kerniger Non-Stop-Action eine breite Palette an Herausforderungen. Bei einigen Aufträgen seid ihr zudem nur mit eurem Lichtschwert bewaffnet und auf Schusters Rappen unterwegs. Zusätzlich wird es auf Nintendos Zauberwürfel auch noch verschiedene Multiplayer-Modi geben, bei denen ihr euch an Aufgaben wie Capture the Flag oder King of the Hill versuchen könnt. Obwohl *Clone Wars* bei Lucas Arts als inoffizielle Fortsetzung zu *Rogue Leader II* gehandelt wird, konnte uns die auf der E3 gezeigte Version noch nicht ganz überzeugen. Framerate-Einbrüche und Kameraprobleme trübten das Vergnügen etwas. Trotz allem verfügte *Clone Wars*, das sich seit März in der Entwicklung befindet, aufgrund der sehr guten Spezial-Effekte und des taktischen Gameplays bereits über die typische *Star Wars*-Atmosphäre. Das fertige Spiel soll laut Lucas Arts mit butterweichen 60 Bildern über euren Fernseher laufen und zudem (GameCube-exklusiv) das Progressive-Scan-Verfahren unterstützen, welches für eine bessere Bildqualität sorgen wird. Sollten die Entwickler von Panademic Studios nicht der dunklen Seite der Macht anheim fallen, steht uns allen im Herbst ein *Star Wars*-Spektakel bevor, das nicht nur für Solo-Spieler interessant werden dürfte. „Begonnen der Klon-Krieg hat!"

HENRY ERNST

ANGESPIELT
STAR WARS: THE CLONE WARS

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Englisch

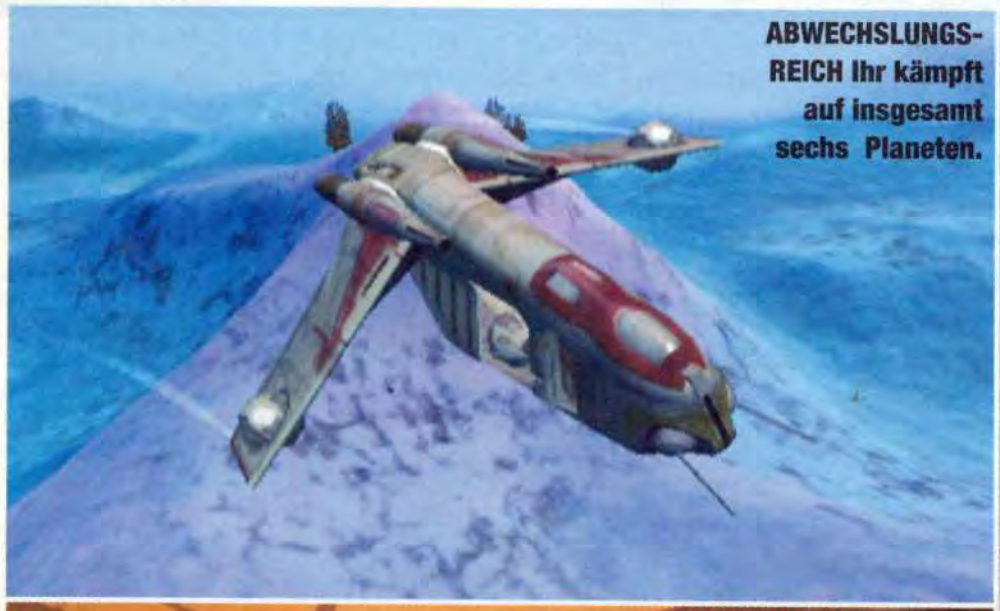
Internet: **www.lucasarts.com**

Hersteller	Termin
Lucas Arts	2003

EINSCHÄTZUNG

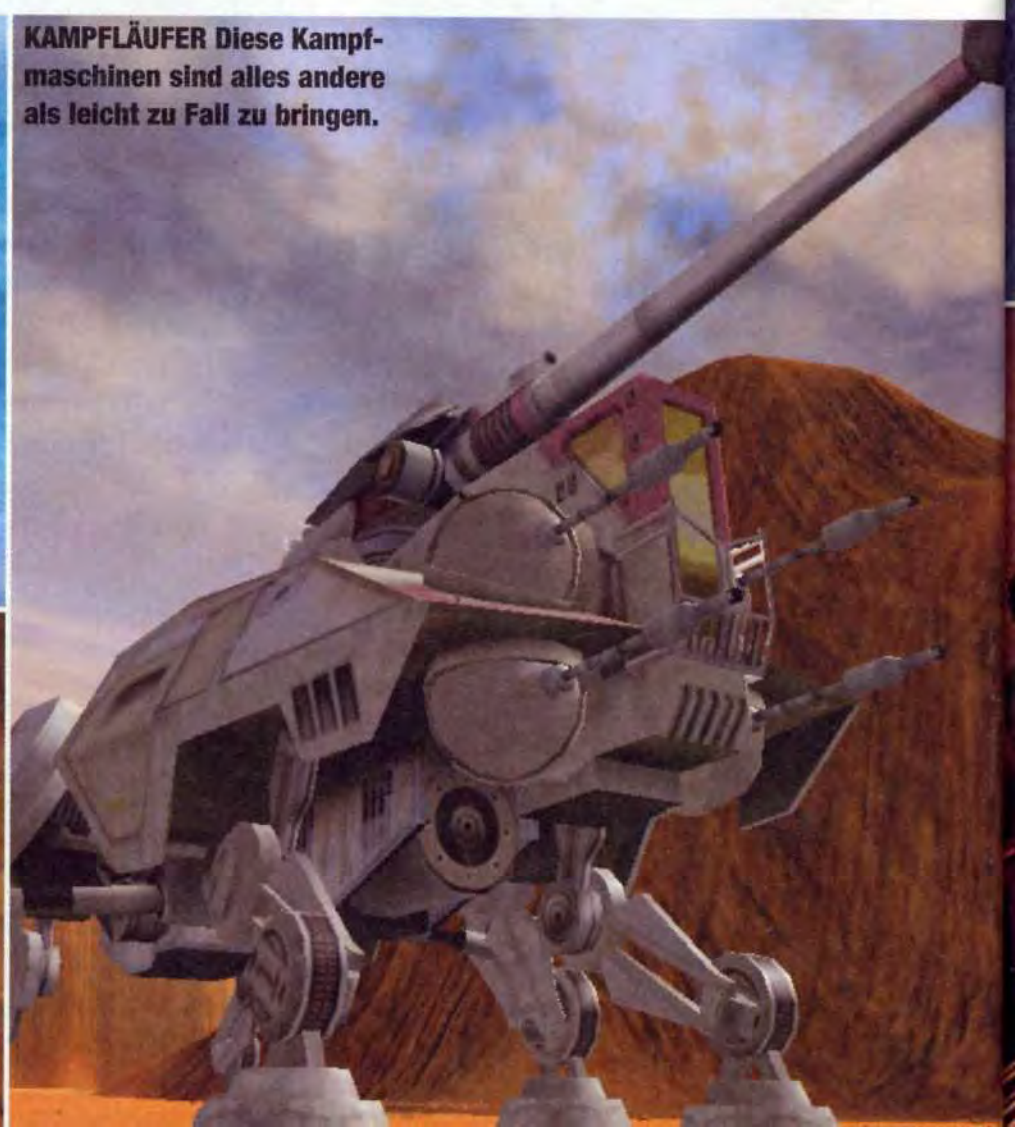
GUT

„Handfeste Baller-Action mit taktischer Note und schlagkräftigen Fahrzeugen im Star-Wars-Universum."



ABWECHSLUNGSREICH Ihr kämpft auf insgesamt sechs Planeten.

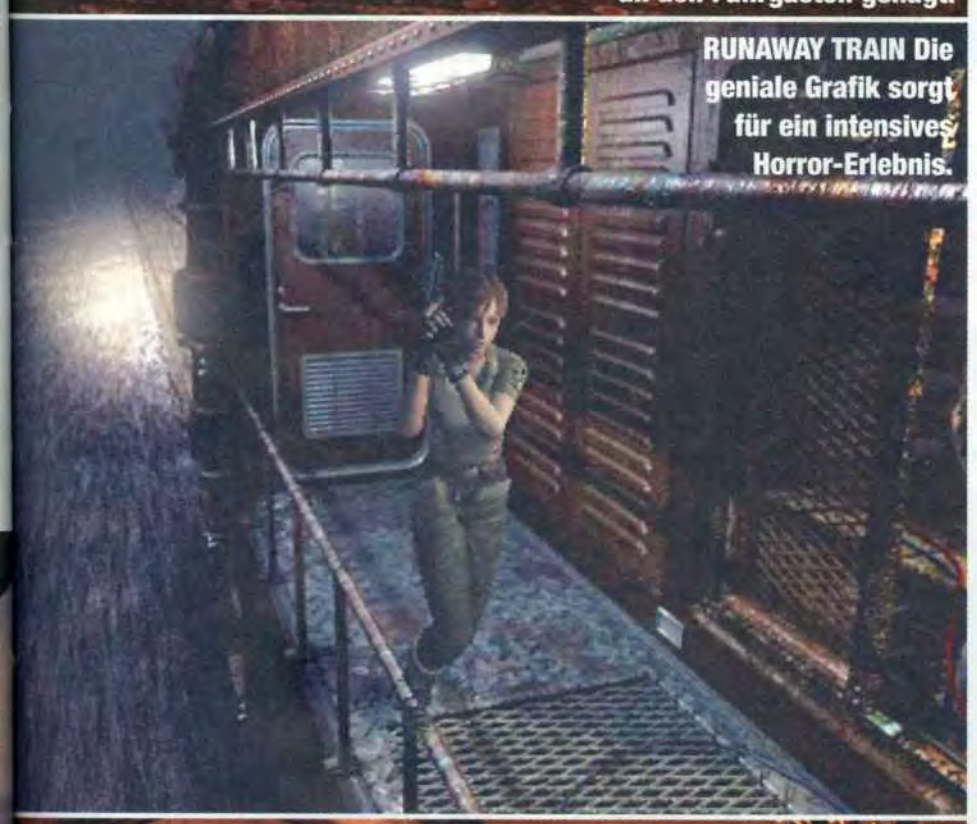
BALLERMANN Mit diesem Panzer könnt ihr unter den Truppen des Count aufräumen.



KAMPFLÄUFER Diese Kampfmaschinen sind alles andere als leicht zu Fall zu bringen.

RENTNERSCHWEMME Dieser schimmelige Lokführer sollte besser die Rente einreichen.

ERSTE KLASSE Im Zombie-Express wird nicht nach einem Ticket gefragt, sondern an den Fahrgästen genagt.



RUNAWAY TRAIN Die geniale Grafik sorgt für ein intensives Horror-Erlebnis.

ÜBERMACHT Mit der überarbeiteten Steuerung könnt ihr euch selbst gegen solche Zombie-Horden behaupten.

Resident Evil Zero

Der **T-Virus** greift weiter um sich. Capcoms Zombie-Horden machen sich bereit, dem GameCube einen weiteren schaurigen Besuch abzustatten.

Auf der diesjährigen E3 hatten wir Gelegenheit, selbst Hand an Capcoms neuesten Horror-Schocker zu legen. Ursprünglich als Exklusiv-Titel für das N64 gedacht, hat sich das Prequel zur *Resident Evil*-Serie schnell zur Hoffnung aller GameCube- und Horror-Fans gemausert. *Resident Evil Zero* lässt euch zu Beginn in den wohlgeformten Polygon-Körper von Rebecca Chambers schlüpfen, die sich per Zug auf den Weg nach Raccoon City gemacht hat, um das Verschwinden ihrer Kollegen vom S.T.A.R.S.-Team zu untersuchen. Doch kurz nachdem sie die Bekanntschaft des Ex-Navy-Seals Billy Cohen gemacht hat, wird der zierlichen Heroine klar, dass mit ihrem Transportmittel etwas nicht stimmt. Die stählerne Schlange rast mit viel zu hoher Geschwindigkeit durch die Nacht und auch die Notbremsen lassen sich nicht betätigen. Als sich dann auch noch halb verweste Leichen stöhnend über die Fahrgäste hermachen, wird Rebecca schnell klar, dass die untote Bedrohung weit über Raccoon City hinausgeht. Neben der Möglichkeit, ständig zwischen den beiden Hauptdarstellern umschalten zu können (Teamwork ist also Pflicht), sorgt vor allem das veränderte Inventory-System für frischen Wind im Zombie-Land. Anstatt eure Gegenstände über das bekannte Box-System zu verwalten, könnt ihr nun überflüssige Gegenstände einfach ablegen, wo ihr wollt. Der Clou hierbei: Einmal abgelegte Items lassen sich jederzeit wieder aufsammeln und verwenden, wodurch ein taktisches Element ins Spiel eingebunden wird. Grafisch bewegt sich der Titel auf gewohnt hohem Capcom-Niveau. Die garstigen Zombies sind furchterregend realistisch dargestellt und geizen nicht mit widerwärtigen Details wie klaffenden Wunden oder fauligem Gewebe. Hinter dieser Pracht brauchen sich die vorberechneten Hintergründe und Hauptdarsteller keinesfalls zu verstecken. Mithilfe ausgefuchster Partikel-, Licht- und in Echtzeit berechneter Schatteneffekte wird eine wahrhaft klaustrophobische Atmosphäre geschaffen, die euch unweigerlich in ihren Bann ziehen wird.

HENRY ERNST

ANGESPIELT
RESIDENT EVIL ZERO

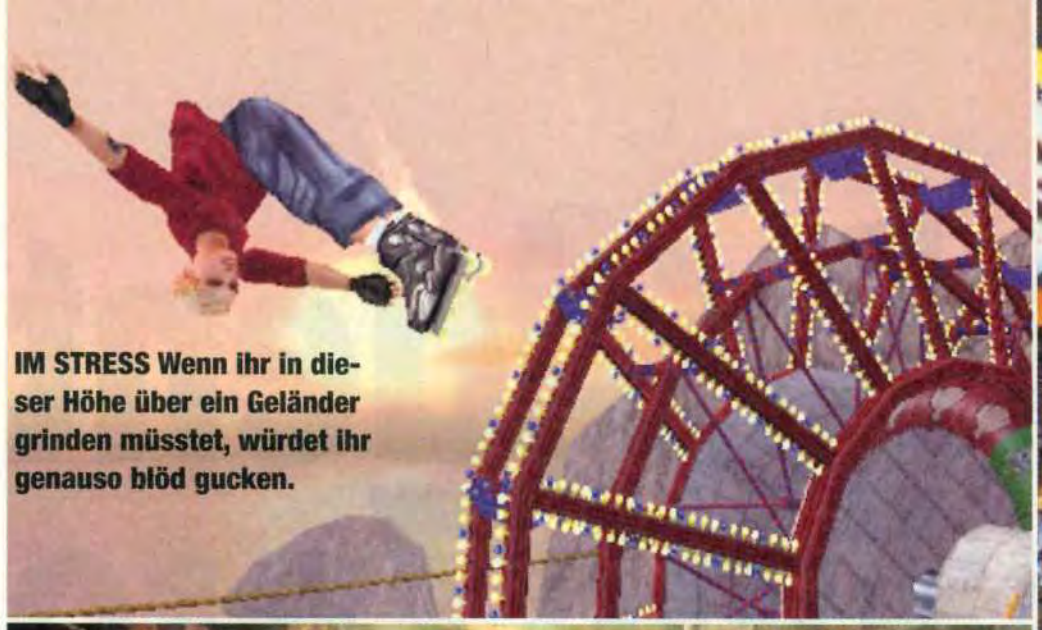
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.capcom.com**

Hersteller	Termin
Capcom	**2003**

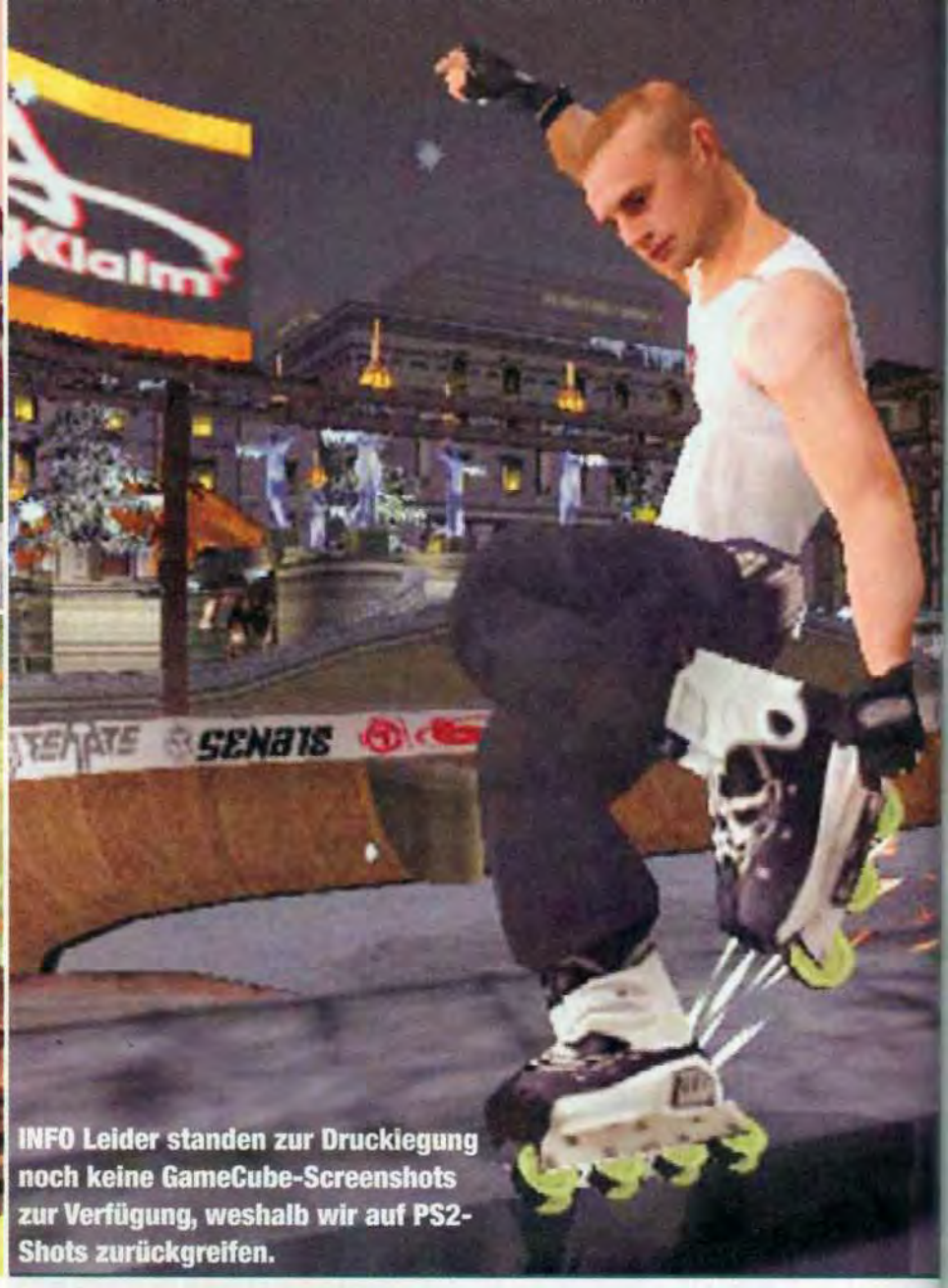
EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Gruselige Zombiehatz in klaustrophobischer Umgebung. Technisch hervorragend inszeniert."



IM STRESS Wenn ihr in dieser Höhe über ein Geländer grinden müsstet, würdet ihr genauso blöd gucken.

ABGEDREHT Die Levels sind voll gestopft mit Trickmöglichkeiten. Da wird euch so schnell nicht langweilig.



INFO Leider standen zur Druckiegung noch keine GameCube-Screenshots zur Verfügung, weshalb wir auf PS2-Shots zurückgreifen.

Aggressive Inline

Wer hätte das gedacht! Noch vor einem halben Jahr war Aggressive Inline nur ein weiterer Trendsport-Titel – mittlerweile wurde ein potenzieller **Tony-Hawk-Killer** daraus.

Auf der diesjährigen E3 gab es viele Hits und große Namen zu bestaunen, doch niemand hätte damit gerechnet, dass ein im Vorfeld so unbeachtetes Game wie *Aggressive Inline* zu den Top-Spielen gehören würde. Die Entwickler von Z-Axis, welche zum Beispiel für *Dave Mirra Freestyle BMX* verantwortlich sind, sorgten mit ihrem Rollerblade-Spektakel für einiges Aufsehen. Für uns war das Ganze jedoch gar nicht so überraschend, denn schon Anfang Mai war das N-ZONE-Team bei Acclaim zu Gast gewesen und durfte sich vorab von den Qualitäten des Titels überzeugen. Natürlich muss sich ein solcher Titel an der Genre-Referenz messen lassen – und die heißt noch immer *Tony Hawk's Pro Skater*. Genau wie beim Titelträger heizt ihr mit eurem Charakter über diverse Kurse, führt Tricks aus und erledigt bestimmte Aufgaben. Doch es gibt auch Elemente, die *Aggressive Inline* nicht mit *THPS* gemeinsam hat. Da wären zuerst einmal die gigantischen Level-Ausmaße, welche alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Da man Schlüssel finden kann, mit denen neue Passagen geöffnet werden können, vergrößern sich die Areale im weiteren Spielverlauf oftmals sogar noch um das Doppelte. Doch trotz der riesigen Ausmaße wirken die Schauplätze immer bis ins Detail ausgefeilt und werden zu keiner Zeit langweilig. Apropos Zeit: Einen Timer gibt es nicht und somit auch keinen Zeitdruck wie bei der Konkurrenz. Allerdings befindet sich oben links im Screen eine Anzeige namens Juice-Meter, welche sich auflädt, wenn man einen Trick ausführt. Solange das Juice-Meter gefüllt ist, dürft ihr auch skaten – eine coole Idee, wie wir meinen. Da man mehr Wert auf Spaß gelegt hat als auf Realität, habt ihr auch dementsprechend abgedrehte Tricks auf Lager. Besonders auffällig ist hier das Pole-Grabbing. Mittels Knopfdruck hält man sich zum Beispiel an einer Laterne fest und schwingt um sie herum. Technisch gibt es auch keinen Grund zu meckern, denn trotz der feinen Grafik läuft das Spiel mit superflüssigen 60 Bildern in der Sekunde. Übrigens: Schon in der übernächsten Ausgabe werden wir euch den potenziellen Hit im ausführlichen Test präsentieren!

AHMET ISCITÜRK

ANGESPIELT
AGGRESSIVE INLINE

Genre:	Funsport
Spieler:	1-2 Spieler
Speichern:	Memory Card
Umfang:	7+ Levels
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.acclaim.com**

Hersteller	Termin
Acclaim	**August**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Fulminantes Skaterspektakel. Nimm dich in Acht, Tony Hawk – Aggressive Inline kommt!"

1080° White Storm

Auf dem N64 zählte 1080° Snowboarding zu den besten **Snowboard-Games** überhaupt. Jetzt gibt's ein Wiedersehen auf dem GameCube.

Snowboard-Fans können aufatmen. Auch wenn Left Field, die Entwickler des erstklassigen N64-Teils, Anfang des Jahres ihre Arbeit an *1080° White Storm* einstellten, brauchen Trendsport-Veteranen keine Angst um das Spiel zu haben. Nintendo selbst nahm sich des Titels an und zeigte auf der E3 ein vielversprechendes Video zu dem Snowboard-Spektakel. Ähnlich wie der Vorgänger wird *1080° White Storm* verschiedene Spielmodi wie beispielsweise einen Rennmodus, einen Trickmodus und einen Trainingsmodus bieten. Da Nintendo den Titel selbst entwickelt, ist nicht davon auszugehen, dass die Spielbarkeit schlechter als beim N64-Vorgänger wird. Dank der Power des Cube wird die Grafik allerdings deutlich besser aussehen. So wird der Spieler von plötzlich auftretenden Lawinen überrascht oder, ähnlich wie in *Wave Race: Blue Storm*, unter einem überraschenden Wetterumschwung leiden. Des Weiteren überzeugte die Optik mit schönem Bump-Mapping, das den Schnee sehr realistisch aussehen lässt, und mit den im Wind flatternden Klamotten der Snowboarder. Auch die nahezu endlose Sichtweite fiel positiv auf. Die Strecken an sich machten noch einen etwas detailarmen Eindruck, was aber angesichts des relativ frühen Entwicklungsstadiums nicht weiter verwunderlich ist. *1080° White Storm* erscheint frühestens Anfang 2003. Auch ein Vierspielermodus dürfte zum Pflichtprogramm gehören. Wir sind auf jeden Fall auf die weitere Entwicklung dieses Titels sehr gespannt.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT
1080° WHITE STORM

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	1. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Hält das endgültige Spiel, was das Video verspricht, erwartet uns ein **erstklassiges Snowboard-Vergnügen**"

GUTEN FLUG Ordentliche Sprünge dürfen bei einem Snowboard-Spiel nicht fehlen.

SCHÖNE AUSSICHT Die Weitsicht konnte im Video bereits überzeugen.

GRAFIKSPIELEREIEN Nette Partikeleffekte lassen den Schnee realistisch stieben.

Bei uns ist Burnout gerade erst erschienen, da kündigt Acclaim bereits **den Nachfolger** an.

Burnout 2: Point of Impact

UNFAIRER VERKEHR Ob auch in Burnout 2 unausweichliche Crashs vorkommen? Hoffentlich nicht!

NACHAHMER Die Strecken sind so berühmten Plätzen wie Los Angeles und den Rocky Mountains nachempfunden.

CRASHKURS Burnout 2 sieht weit spektakulärer aus als der erste Teil.

AUS NEU WIRD ALT Zahlreiche neue Crashszenen erfreuen das Spielerauge.

Schön zu hören, dass es eine Fortsetzung zum bislang besten realistischen Racer auf dem GameCube geben wird. Während einer Präsentation auf der E3 konnten wir uns von den Qualitäten des Rennspiels überzeugen. Das Spielprinzip, im dichten Stadtverkehr gegen vier Konkurrenten anzutreten, wird auch im Nachfolger beibehalten. Die Entwickler versprechen allerdings zahlreiche Verbesserungen. So sollt ihr auf insgesamt 32 neuen Strecken, die sich unter anderem an so berühmten amerikanischen Orten wie Los Angeles, den Rocky Mountains und New Mexico orientieren, euer Können unter Beweis stellen. Des Weiteren dürft ihr auf 14 neue Autos sowie weitere sieben geheime Karossen zurückgreifen. Die grafische Qualität von *Burnout 2* liegt angeblich in der endgültigen Fassung deutlich über der von *Burnout* – dafür sollen neue Crash-Szenen sowie jede Menge neue Grafikspielereien sorgen. Auch das Verhalten der anderen Verkehrsteilnehmer wird intelligenter sein als im ersten *Burnout*. Aber ob die zahlreichen, unausweichlichen und unfairen Crahs damit der Vergangenheit angehören, bleibt abzuwarten. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, mit einem Polizeiauto antreten zu können und die Gegner von der Strecke zu schubsen. Ihre Ideen holen die Entwickler sich übrigens aus Filmen wie *The Fast and the Furious*, *Bad Boys* und *Speed*. Die uns vorgeführte Version machte auf jeden Fall einen guten Eindruck. Sollten die Entwickler bis zum Release gegen Ende des Jahres alle geplanten Features in das Spiel packen, dann rollt ein feines Rennspiel auf unseren GameCube zu.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT
BURNOUT 2

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	32 Strecken
Sprache:	Deutsch

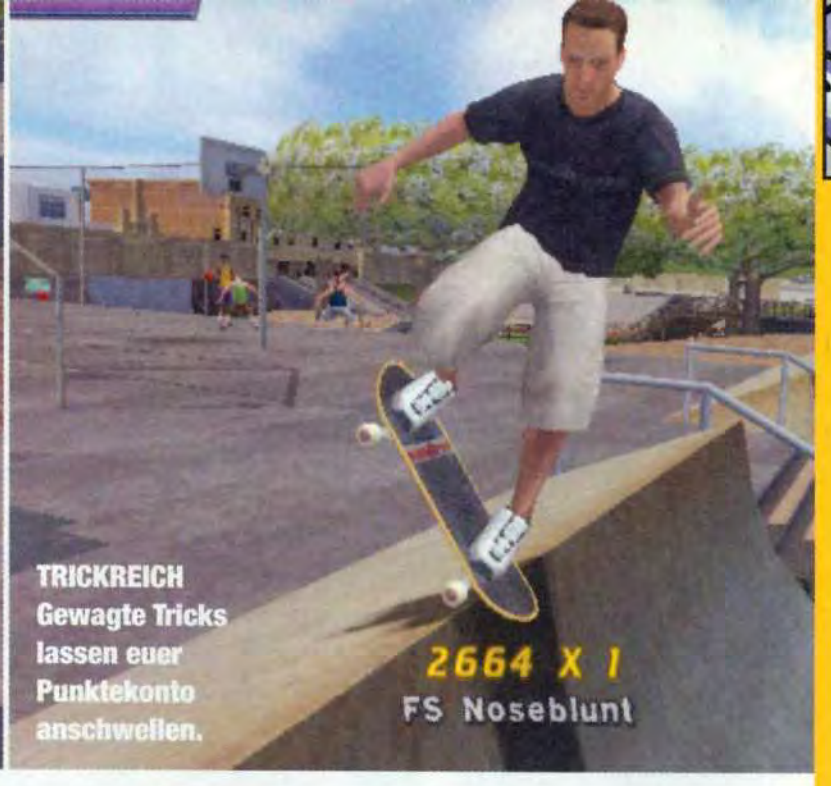
Internet: **www.acclaim.com**

Hersteller	Termin
Acclaim	**2003**

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Vielversprechender, actionorientierter **Racer**, der den guten Vorgänger noch überholen könnte“

ABGEFAHREN Tricks wie dieser kitzlige Nose Manual verlangen euch einiges an Geschick ab.



TRICKREICH Gewagte Tricks lassen euer Punktekonto anschwellen.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Activision lässt euch grinden, **bis der Controller glüht!**

Nach mittlerweile drei Spielen auf allen möglichen Systemen wurden im Vorfeld der E3 kritische Stimmen zu Activisions Rollbrett-Reihe laut. Von Aussagen wie *„Tony Hawk* ist ausgelutscht" bis hin zu „Die Serie hat ihren Zenit längst überschritten" war in einschlägigen Magazinen und auf diversen Websites einiges an Kritik zu hören. Wir hatten das Vergnügen, auf der E3 ein paar Runden in Activisions virtuellem Skatepark zu drehen, und waren mehr als überrascht. Obwohl *Tony Hawk 4* keine bahnbrechenden Neuerungen à la Manual oder Revert bieten wird, haben die findigen Köpfe von Neversoft weiter am Trickrepertoire und der ohnehin schon genialen Spielbarkeit gefeilt. Grafisch bietet der Titel gewohnte Qualität, wobei im Vergleich zum Vorgänger deutlich am Detailreichtum der Texturen gearbeitet wurde. Insgesamt wirkt die Optik etwas rauer als früher, wodurch das sterile Ambiente der Prequels endgültig der Vergangenheit angehört. Auch beim Gameplay sind leichte Veränderungen festzustellen. In den abwechslungsreichen Levels (unter anderem ein Zoo und ein College) treiben sich jede Menge Passanten herum, die euch Aufträge erteilen. Auf diesem Wege könnt ihr zum Beispiel die Tiere des Zoos aus ihren Käfigen lassen und die begehrten Tapes einheimsen. Neben dem Karriere-Mode, der diesmal übrigens ohne Zeitlimit gespielt wird, erwarten euch Tony-typische Spielvarianten wie Horse, Free Skate oder ein umfangreicher Editor für euer Skater-Alter-Ego.

HENRY ERNST

ANGESPIELT

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Activision	**November**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Endloser **Spielspaß** für Skate-Freaks mit dezenten Innovationen und verbesserter Grafik"

HIP-HOP Wie gewohnt wurden die Skater sehr detailliert dargestellt – hippe Klamotten inklusive.

ENERGIESPARER Wer zu faul zum Skaten ist, kann sich einfach an eines der unzähligen Autos hängen.

WOMANIZER Als Agent von Welt stellt 007 auch der holden Weiblichkeit nach.

KINOREIF Die spannende Geschichte wird in kurzen Sequenzen weitererzählt.

NACHTBLIND Mit seiner Spezialbrille macht der smarte Agent die Nacht zum Tag.

FREIHEIT Bei NightFire habt ihr immer mehrere Lösungsmöglichkeiten zur Auswahl.

Kernige **Agenten-Action** mit Tiefgang und toller Grafik.

James Bond 007 NightFire

Ian Flemings Super-Agent besitzt nicht nur unter Filmfreunden, sondern auch bei Nintendo-Enthusiasten einen guten Ruf. Dies liegt sowohl an einem mittlerweile indizierten Rare-Titel als auch am kürzlich veröffentlichten *Agent im Kreuzfeuer*. Wie ihre Zelluloid-Vorbilder endeten auch die Videospiele mit den Worten „James Bond will return". Genau dies tut der Superspion im Herbst, um euch mit *NightFire* erneut in eine Welt voller trockener Martinis, knallharter Gefechte und jeder Menge Männerspielzeug zu entführen. Das von Eurocom entwickelte Spiel führt euch durch knapp 40 Jahre Bond-Geschichte, wobei die spannendsten Film-Elemente zu einem explosiven Cocktail vermischt wurden. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde bei *NightFire* sehr viel Wert auf spielerische Freiheit gelegt. In jeder Mission habt ihr mehrere Lösungswege zur Auswahl. Je nach euren Vorlieben kann 007 beispielsweise wild um sich ballernd in ein Gebäude stürmen oder aber auf Solid Snakes Spuren wandeln und elegant einen Nebeneingang benutzen. Ansonsten ist aber – abgesehen davon, dass ihr in einigen Situationen in der Third-Person-Perspektive spielt – alles beim Alten geblieben. James Bond schleicht und ballert sich mit 15 verschiedenen Waffen durch exotische Schauplätze wie eine Weltraumstation, eine Unterwasser-Basis sowie einen Wolkenkratzer und macht durch den exzessiven Gebrauch seiner Agenten-Spielsachen Eindruck bei den Gegnern. Magnetische Handschuhe helfen dabei, Wände zu erklimmen, mithilfe der Röntgenbrille lassen sich Feinde ganz genau betrachten, während die ferngesteuerte Kanone dazu dient, Bond den Rücken freizuhalten. Grafisch wird der neue Agenten-Thriller auf jeden Fall Furore machen. Der Röntgen-Effekt sieht atemberaubend aus und auch die Texturen und das Bump-Mapping brauchen sich nicht zu verstecken. Besonders in den Fahrzeug-Levels, in denen ihr unter anderem mit einem Aston Martin herumbrettert, kann der GameCube zeigen, was in ihm steckt. Saubere 60 Bilder und kein Geruckel lassen die PS2-Version von *NightFire* ganz schön alt aussehen. Freut euch also auf den Herbst, wenn James Bond zurückkehrt.

HENRY ERNST

ANGESPIELT

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**2003**

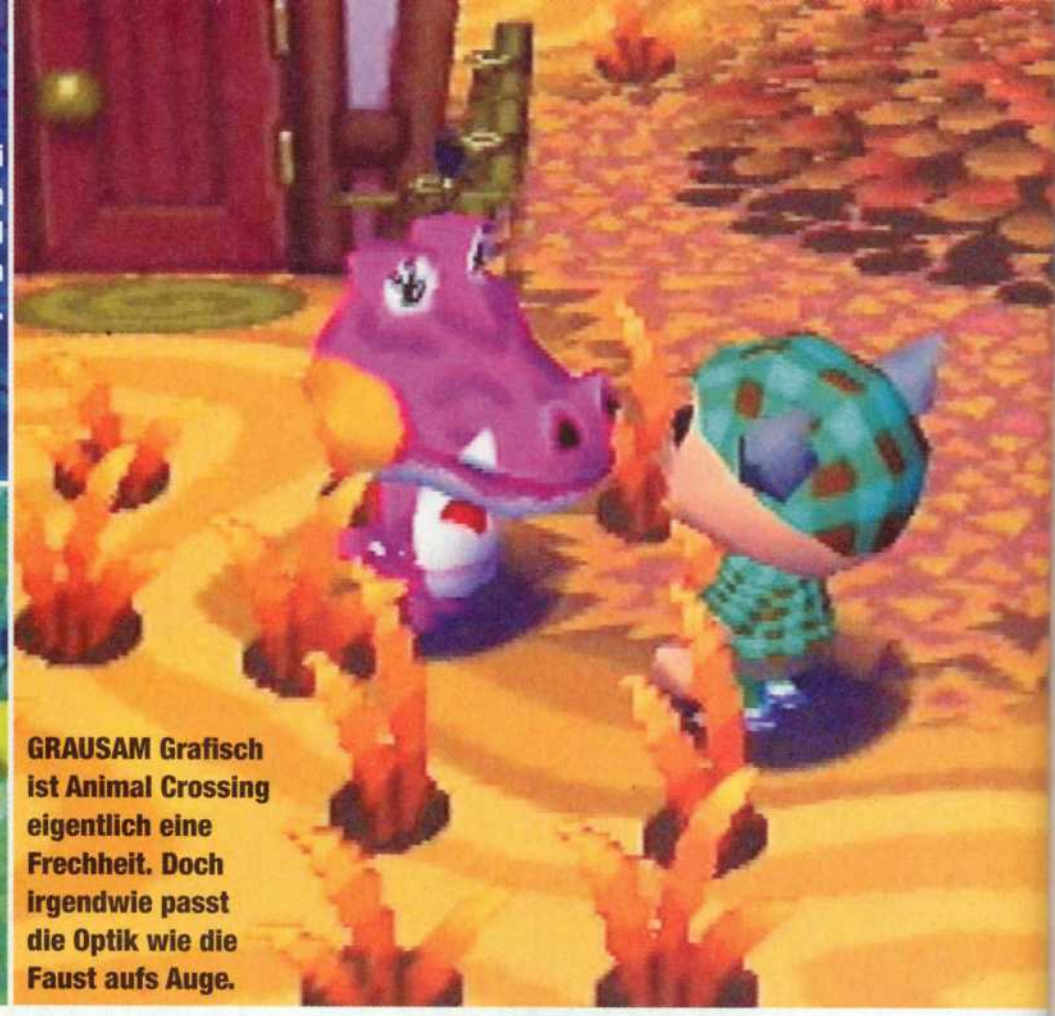
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Bonds neuer Auftrag verspricht **knallharten Spielspaß** pur, der auch von technischer Seite begeistert."

REALTIME Wenn es bei euch Winter ist, dann fallen auch im Spiel die Schneeflöckchen vom Himmel.

GOODIES Nur per GBA-Link kann man übrigens eine spezielle Insel freischalten.



GRAUSAM Grafisch ist Animal Crossing eigentlich eine Frechheit. Doch irgendwie passt die Optik wie die Faust aufs Auge.

Animal Crossing

Life's a game, heißt es bei Nintendo ja so schön. Dieser Slogan trifft ganz besonders auf Animal Crossing zu.

In Japan ist dieser Titel übrigens unter dem Namen *Animal Forest +* bekannt. *Animal Crossing* ist kein Spiel im eigentlichen Sinne. Es gibt nämlich kein Ziel oder Ende, welches erreicht werden kann. Es wird einfach eine kleine Welt simuliert und ihr seid ein Teil davon. Daher könnt ihr auch tun und lassen, was ihr wollt. Nintendo bezeichnet das Ganze als „Communication-Game" und trifft den Nagel damit auf den Kopf. Der Begriff Kommunikation bezieht sich nicht nur auf die Charaktere, sondern auch auf die Hardware selbst. Ihr habt die Möglichkeit, euren GBA mit dem Cube zu verlinken und auf eurem Handheld zu zocken. So freigeschaltete Goodies können dann in das eigentliche Spiel übernommen werden. Wer einen Card-e Reader besitzt, kann diesen wiederum mit dem GBA verbinden und mittels spezieller Sammelkarten Daten auf den GBA ziehen. Weil *Animal Crossing* ein Spiel für die ganze Familie ist, hat man sich jedoch noch weitaus mehr einfallen lassen. Stellt euch folgende Situation vor: Ihr schaltet das Spiel an und erhaltet plötzlich E-Mails von euren Geschwistern. Zum Beispiel: „Hallo, geh mal an den Strand, da liegen einige schöne Muscheln rum. Deine Schwester hat übrigens ein paar neue Klamotten entworfen!" Vier Spieler können an einem laufenden Spiel teilnehmen, dessen Verlauf auf der Memory Card gespeichert wird. Eine coole Idee, wie wir finden. Hier seid ihr wirklich ein Teil einer echten Community und es liegt an euch, ob ihr ein wertvoller Teil der Gesellschaft werdet oder nicht. Ihr tut einfach, was ihr wollt. Ihr könnt beispielsweise angeln, Insekten fangen oder zu Hause rumhängen und neue Kleider für eure Charaktere entwerfen. Wer einen grünen Daumen hat, darf sich bei der Gartenarbeit entspannen, und wer einen Job braucht, kann sich etwa im Postamt seinen Lebensunterhalt verdienen. Die Möglichkeiten sind fast grenzenlos. Übrigens wird bei *Animal Crossing* die interne Uhr des Cube genutzt. Wenn es bei euch dunkel ist, dann geht im Spiel ebenfalls die Sonne unter. Natürlich spielt auch die Jahreszeit eine Rolle. Im Winter watet man durch dicken Schnee und im Frühling sprießen die Blätter. Wann die PAL-Version erscheint, ist noch nicht bekannt.

AHMET ISCITÜRK

SCHICKE BUDE Ihr könnt euer Haus nach euren Wünschen dekorieren und mit Krempel vollstellen.

ANGESPIELT

ANIMAL CROSSING

Genre:	Simulation
Spieler:	4 Spieler
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Riesig!
Sprache:	Englisch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Gameplay hui – Grafik pfui! **Ein weiterer Innovationshammer** aus dem Hause Nintendo kündigt sich an."

Aufregende Zeiten für Game-Boy-Advance-Besitzer, denn sie erhalten zwei Zelda-Games auf einem Modul!

The Legend of Zelda

MEHRSPIELERFREUDEN In The Four Swords dürft ihr die Gegend zu viert unsicher machen.

WIE DAMALS A Link to the Past sieht auf dem GBA genauso aus wie auf dem Super Nintendo.

UND ANGRIFF Zu viert macht Monster-Metzeln ordentlich Laune!

GBA-Besitzer haben wirklich Grund zur Freude, den mit *A Link to the Past* findet eines der besten Super-Nintendo-Spiele den Weg auf Nintendos Handheld. Dabei wird das Spiel absolut identisch mit der 16-Bit-Version sein – angefangen bei der Grafik über den Sound bis zur Geschichte. „Wieder nur eine dröge Umsetzung", mag sich jetzt mancher denken, doch erstens ist *A link to the Past* eines der besten Spiele aller Zeiten und zweitens integriert Nintendo ein weiteres *Zelda*-Spiel auf das Modul: das Multiplayer-Game *The Four Swords*. Ja, ihr habt richtig gelesen: Man wird *Zelda* mit mehreren Freunden spielen können. Dazu benötigt allerdings jeder Mitspieler ein eigenes Modul und natürlich ein Linkkabel. Damit im Spiel nicht die Übersicht verloren geht, bekommt jeder eine unterschiedlich farbige Version des Hauptcharakters Link spendiert. Anschließend dürft ihr euch *Zelda*-typisch in zahlreichen Dungeons austoben. Dabei ist vor allem Teamwork gefragt. So muss ein Spieler beispielsweise einen anderen Link einen Absatz hochwerfen, um dort einen Schalter umzulegen. An anderer Stelle müssen die Spieler gemeinsam einen schweren Block beiseite schieben, der alleine nicht zu bewegen wäre. Diese Art von Teamwork verspricht ein einzigartiges Spielvergnügen und hohen Spielspaß. Über die Story des Multiplayer-*Zelda*-Abenteuers ist allerdings noch nichts bekannt. Im Dezember wissen zumindest die USA-Spieler mehr.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT

THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Umfang:	Hoch
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo.com
Hersteller:	Nintendo
Termin:	Anfang 2003

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Was gibt's da zu zweifeln, mit A Link to the Past und The Four Swords erwartet uns **ein echtes Hitmodul!**"

GEMEINSAM SIND WIR STARK Alleine wäre dieser Block nicht zu bewegen gewesen.

KLASSIKER The Legend of Zelda: A Link to the Past trägt das Wort „Legende" zu Recht im Titel.

Metroid Fusion

Auf dem GameCube sorgt Metroid für Furore, doch auch auf dem GBA setzt die **Science-Fiction-Serie** trotz 2D-Grafik neue Akzente.

Nintendo gibt sich wirklich Mühe und versucht, *Metroid Fusion* von den bisherigen *Metroid*-Versionen abzuheben und gleichzeitig deren Qualitätsniveau zu erreichen. Zunächst einmal ist *Metroid Fusion* hardwarebedingt ein klassiches 2D-Abenteuer. Doch im Vergleich zu den bisherigen Episoden könnt ihr euch diesmal an Vorsprüngen festhalten und Leitern hochsteigen. Wie gehabt hinterlassen besiegte Gegner Energie, die auf euren Anzug übergeht. Die verschiedenfarbige Energie kann unter anderem eure Lebensenergie erhöhen oder eure Waffenenergie steigern. Einer der größten Kritikpunkte beim ersten Game-Boy-*Metroid* (1992) war die fehlende Möglichkeit, schräg zu schießen. Dieser Missstand wurde im neuen Abenteuer behoben. Für Handheld-Verhältnisse sehr positiv ausgefallen ist die Grafik, die besser aussieht als *Super Metroid* auf dem technisch ähnlich starken Super Nintendo. Die Optik ist auf dem GBA schärfer und zahlreiche Transparenz-Effekte erfreuen das Spielerauge. Zur Handlung ist leider noch wenig bekannt, jedoch hinterließ die E3-Version auch ohne nachvollziehbare Geschichte einen vielversprechenden Eindruck. Selbstverständlich verfolgt auch die Game-Boy-Advance-Version das klassische *Metroid*-Spielprinzip „erkunden und kämpfen". Auch das Aufsammeln unterschiedlicher Waffensysteme gehört zu *Metroid* wie das Salz in die Suppe. Beim Testspielen konnten wir aus Zeitgründen allerdings nur die Möglichkeit, Raketen abzuschießen, und das Einrollen in einen Ball erspielen. Dazu, ob die Game-Boy-Version sich mit der GameCube-Fassung kombinieren lässt, hat Nintendo noch keine endgültigen Angaben gemacht.

FABIAN SLUGA

ANGESPIELT
METROID FUSION

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nicht bekannt
Speichern:	Batterie
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**Anfang 2003**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Ein klassisches Science-Fiction-Abenteuer, das **ganz in der Tradition von Super Metroid** steht."

KREUZWEG Mit seiner Extrawaffe kann Juste Belmont geheime Gänge freilegen.

DÉJÀ-VU Einige Elemente wurden aus älteren Episoden übernommen.

FLATTERMANN Dieser Endgegner greift euch mit seinen Federn an.

HIRNBRECHER Neben harter Action warten auch Rätsel auf euch.

Castlevania: Harmony of Dissonance

Der Fürst der Finsternis erhebt sich erneut, um seine Fänge in euren Game Boy Advance zu schlagen.

Nach dem großen Erfolg von *Castlevania: Circle of the Moon* war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis Konami einen Nachfolger der interessanten Mischung aus Jump & Run und RPG ins Rennen schicken würde. Im neuen Teil der Grusel-Saga übernehmt ihr die Rolle von Juste Belmont, seines Zeichens Vampirjäger und Nachfahre des berühmten Simon Belmont, der das rätselhafte Verschwinden eines Freundes aufklären will. Also begebt ihr euch in die verwunschene Burg des Grafen Dracula und peitscht, springt und kämpft euch durch die ausladende Festung. Seit der letzten *Castlevania*-Episode hat sich – besonders in grafischer Hinsicht – einiges getan. In den abwechslungsreich dargestellten Gemäuern erwarten euch neben bildschirmfüllenden Gegnern auch jede Menge 3D-Effekte und hervorragende Animationen. Vom Gameplay her orientiert sich das Spiel am PSone-Klassiker *Symphony of the Night*, welches ebenfalls von Koji Igarashi produziert wurde. Natürlich beschränken sich die Veränderungen nicht nur auf die Grafik, auch spielerisch hat sich etliches geändert. Neben der Möglichkeit, euren Charakter mittels Erfahrungspunkten weiterzuentwickeln, wird besonders das neue Spell-Fusion-System für so manche Überraschung sorgen. Mithilfe dieses Systems könnt ihr Gegenstände und Waffen miteinander kombinieren und auf diesem Wege neue Spezial-Angriffe erschaffen. Viele versteckte Spielmodi, ein runderneuertes Kartensystem sowie eine Quicksave-Funktion runden das gruselige Vergnügen ab.

HENRY ERNST

ANGESPIELT
CASTLEVANIA

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Umfang:	Riesig
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.konami.de**

Hersteller	Termin
Konami	**3. Quartal**

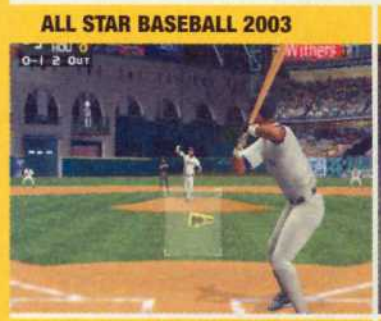
EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Mit Harmony of Dissonance erwartet euch **eines der besten** Castlevania-Abenteuer."

Alle E3-Spiele im Überblick

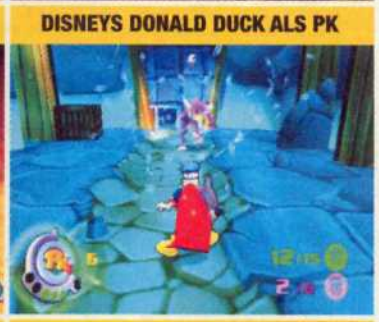
ALL STAR BASEBALL 2003



BARBARIAN

DRAGON'S LAIR 3D

DISNEYS DONALD DUCK ALS PK



EVOLUTION SKATEBOARDING

EVOLUTION SNOWBOARDING

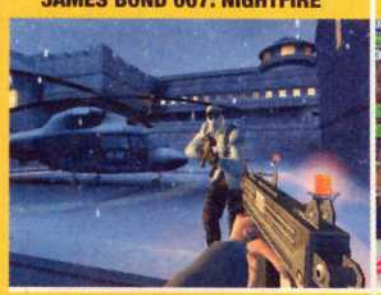
F1 2002

GALLEON

GALIDOR

GLADIUS

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



KNOCKOUT KINGS 2003

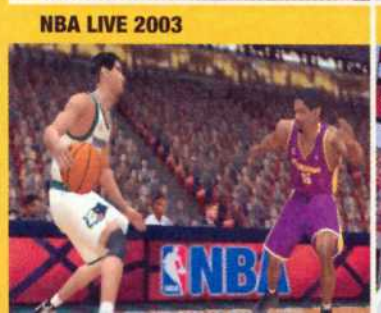
LEGENDS OF WRESTLING 2

MADDEN NFL 2003

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

MONSTERS INC.

NBA LIVE 2003



NCAA FOOTBALL 2003

GameCube

TOPTITEL ROT UNTERLEGT

TITEL:	GENRE:	HERSTELLER:	TERMIN:	EINSCHÄTZUNG:
1080°: White Storm	Trendsport	Nintendo	2003	Sehr gut
2002 FIFA World Cup	Fußball	Electronic Arts	Erhältlich	Gut
Aggressive Inline	Trendsport	Acclaim	August	Super
All-Star Baseball 2003	Sport	Acclaim	Nicht bekannt	Sehr gut
Animal Crossing (Animal Forrest+)	Simulation	Nintendo	2003	Sehr gut
Aquaman: Battle for Atlantis	Action	TDK Mediactive	Herbst 2002	Gut
ATV Quad Power Racing 2	Rennspiel	Acclaim	Januar 2003	Gut
Barbarian	Beat 'em Up	Virgin	September	Gut
Batman: Dark Tomorrow	Action-Adventure	Kemco	November	Gut
Battle Bots	Action	THQ	2003	Gut
Beach Spikers	Sport	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
Black & Bruised	Sport	Majesco	Nicht bekannt	Gut
Bomberman Generations	Adventure	Majesco	Nicht bekannt	Gut
Burnout 2: Point of Impact	Rennspiel	Acclaim	2003	Sehr gut
Capcom vs. SNK 2	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	Gut
Club Football	Sport	Codemasters	2003	Gut
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	2003	Sehr gut
Conan the Barbarian	Action	TDK Mediactive	2003	Gut
Conflict: Desert Storm	Action	Sales Curve	November	Okay
Crank the Weasel	Jump & Run	Midway	2003	Sehr gut
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	2003	Gut
Dave Mirra Freestyle BMX 3	Trendsport	Acclaim	November	Sehr gut
Defender	Action	Midway	Dezember	Gut
Der Anschlag	Action	Ubi Soft	24. Oktober	Sehr gut
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action/Strategie	Electronic Arts	4. Quartal 2002	Sehr gut
Die Hard: Vendetta	Action	Vivendi Universal	September	Sehr gut
Disney All Star Soccer	Sport	Konami	Nicht bekannt	Gut
Disney All-Star Sports Skateboarding	Sport	Konami	Nicht bekannt	Gut
Disneys Donald Duck als PK	Action	Ubi Soft	26. September	Okay
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse	Adventure	Capcom	Nicht bekannt	Okay
Doomsday Rescue	Action	Midway	2003	Gut
Dragon's Lair 3D	Adventure	THQ	Mitte November	Gut
Drome Racers	Rennspiel	Electronic Arts	Frühjahr 2003	Okay
Dungeons & Dragons: Heroes	Adventure	Infogrames	2002	Okay
Eidos Golf	Sport	Eidos	Nicht bekannt	Gut
ESPN X Games Skateboarding	Trendsport	Konami	Winter 2002	Gut
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Action-Adventure	Nintendo	Oktober	Sehr gut
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	4. Quartal 2002	Gut
Evolution Snowboarding	Trendsport	Konami	4. Quartal 2002	Gut
Evolution Worlds	RPG	Ubi Soft	September	Okay
F1 2002	Rennspiel	Electronic Arts	26. Juli	Sehr gut
Freeky Flyers	Action	Midway	Dezember	Gut
Freekstyle	Rennspiel	Electronic Arts	August	Gut
Frogger Classic	Jump & Run	Konami	4. Quartal 2002	Okay
F-Zero GC/AC	Rennspiel	Sega	2003	Sehr gut
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump & Run	Electronic Arts	Frühjahr 2003	Gut
Galleon	Adventure	Interplay	Nicht bekannt	Gut
Gladius	Action	Nintendo	Frühjahr 2003	Gut
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Beat 'em Up	Infogrames	4. Quartal 2002	Gut
Gravity Games BMX	Trendsport	Midway	September	Gut
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Adventure	Electronic Arts	November 2002	Gut
Hot Wheels Velocity X	Rennspiel	THQ	Ende November	Okay
James Bond 007: Nightfire	Action	Electronic Arts	2003	Sehr gut
Jedi Knight 2	Action	Lucas Arts	4. Quartal 2002	Sehr gut
Jimmy Neutron	Adventure	THQ	Mitte November	Okay
Kelly Slater's Pro Surfer	Trendsport	Activision	September	Gut
Knight Rider	Adventure	Davilex Games	4. Quartal 2002	Gut
Knockout Kings 2003	Sport	Electronic Arts	Herbst 2002	Gut
Legends of Wrestling 2	Wrestling	Acclaim	November	Gut
LMA Manager	Simulation	Codemasters	2003	Gut
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	Crave	4. Quartal 2002	Gut
Madden NFL 2003	Sport	Electronic Arts	Herbst 2002	Sehr gut
Mario Party 4	Action	Nintendo	2003	Sehr gut
Mary-Kate and Ashley	Action	Acclaim	4. Quartal 2002	Gut
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	August	Sehr gut
Medal of Honor: Frontline	Action	Electronic Arts	Nicht bekannt	Sehr gut
Metroid Prime	Ego-Shooter	Nintendo	Dezember	Super
Minority Report	Action-Adventure	Activision	November	Gut
Monsters Inc.	Action	THQ	2003	Gut
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat 'em Up	Midway	Dezember	Gut
MX Superfly	Rennspiel	THQ	Ende September	Gut
Mystic Heros	Adventure	Koei	Herbst 2002	Gut
NASCAR Thunder 2003	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2002	Gut
NBA 2K3	Sport	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
NBA Jam 2004	Sport	Acclaim	Herbst 2003	Gut
NBA Live 2003	Sport	Electronic Arts	Herbst 2002	Sehr gut
NCAA College Football 2K3	Sport	Sega	Nicht bekannt	Gut
NCAA Football 2003	Sport	Electronic Arts	Sommer 2002	Sehr gut
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	Electronic Arts	August	Sehr gut
NFL 2K3	Sport	Sega	Nicht bekannt	Gut
NFL Blitz 2003	Sport	Midway	Nicht bekannt	Sehr gut
NHL 2003	Sport	Electronic Arts	Herbst 2002	Sehr gut
NHL 2K3	Sport	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
NHL Hitz 2003	Sport	Midway	Dezember	Sehr gut
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	RPG	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
Powerpuff Girls	Action	Bam! Entertainment	Frühjahr 2003	Okay
Project BG&E	Adventure	Ubi Soft	2003	Sehr gut
Rally Fusion: Race of Champions	Rennspiel	Activision	Oktober	Gut
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump & Run	Ubi Soft	14. November	Sehr gut
Rayman Arena	Rennspiel	Ubi Soft	Nicht bekannt	Okay
Red Card Soccer	Sport	Midway	Juni	Gut
Reign of Fire	Action	Bam! Entertainment	Winter 2002	Gut
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	September	Sehr gut
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	Anfang 2003	Sehr gut
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Anfang 2003	Sehr gut
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	2003	Super
Robotech: Battlecry	Action	TDK Interactive	November	Gut
Rocket Power Beach Bandits	Action	THQ	Oktober	Okay
Rolling	Action	Rage	November	Okay
Roll-O-Rama (Kirby's Tilt'n Rumble)	Geschicklichkeit	Nintendo	Nicht bekannt	Sehr gut
RTX Red Rock	Action	Lucas Arts	Anfang 2003	Gut
Rugrats Royal Ransom	Action	THQ	November	Gut
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	Action-Adventure	THQ	Ende November	Gut

GameCube

TITEL:	GENRE:	HERSTELLER:	TERMIN:	EINSCHÄTZUNG:
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	Trendsport	Activision	Herbst 2002	Gut
Shrek Extra Large	Jump & Run	TDK Mediactive	Herbst 2002	Okay
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Namco	2003	Sehr gut
SpongeBob Flying Dutchman	Action	THQ	Nicht bekannt	Okay
Stage Debut (Mal-Tool vom 64DD)	Geschicklichkeit	Nintendo	Nicht bekannt	Gut
Starfox Adventures	Action-Adventure	Nintendo/Rare	November	Super
Star Wars: Bounty Hunter	Action	Lucas Arts	2003	Gut
Star Wars: The Clone Wars	Action	Lucas Arts	2003	Gut
Super Mario Sunshine	Jump & Run	Nintendo	Oktober	Super
Super Monkey Ball 2	Geschicklichkeit	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	Mitte Oktober	Gut
The Hobbit	Adventure	Sierra	2003	Gut
The Legend of Zelda	Action-Adventure	Nintendo	2003	Super
Der Anschlag	Action	Ubi Soft	September	Gut
Tiger Woods PGA Tour 2003	Sport	Electronic Arts	Winter 2002	Gut
Time Splitters 2	Ego-Shooter	Eidos	September	Sehr gut
Tom Clancy's Ghost Recon	Action	Ubi Soft	2003	Gut
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	2003	Gut
Tom Clancy's Splinter Cell	Action	Ubi Soft	2003	Gut
Tony Hawk's Pro Skater 4	Trendsport	Activision	November	Sehr gut
Top Gun Combat Zones	Action	Virgin	Juli	Gut
Toxic Grind	Trendsport	THQ	1. Quartal 2003	Gut
True Crime: Streets of L.A.	Action	Activision	2003	Sehr gut
Turok Evolution	Ego-Shooter	Acclaim	September	Sehr gut
Ty the Tasmanian Tiger	Action	Electronic Arts	Winter 2002	Gut
UFC: Throwdown	Beat 'em Up	Crave	Nicht bekannt	Gut
Vexx	Action-Adventure	Acclaim	November	Gut
Wario World	Jump & Run	Nintendo	2003	Super
Whirl Tour	Trendsport	Crave	Nicht bekannt	Gut
World Wrestling Crush Hour	Wrestling	THQ	2003	Gut
Worms Blast	Action	Ubi Soft	25. Juli	Gut
WTA Tour Tennis	Sport	Konami	4. Quartal 2002	Okay
WWE WrestleMania X8	Wrestling	THQ	2002	Sehr gut
XIII	Action	Ubi Soft	1. Quartal 2003	Sehr gut
X-Men: Next Dimension	Beat 'em Up	Activision	Oktober	Sehr gut
X-Men: Wolverine's Revenge	Action-Adventure	Activision	2003	Gut
ZooCube	Geschicklichkeit	Acclaim	Juli	Gut

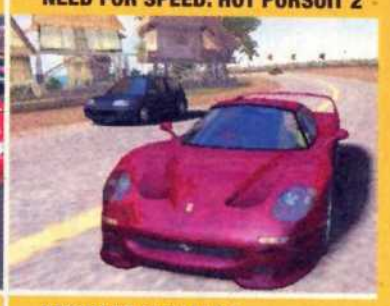
Game Boy Advance

AUSZUG DER WICHTIGSTEN SPIELE

TITEL:	GENRE:	HERSTELLER:	TERMIN:	EINSCHÄTZUNG:
Aggressive Inline	Trendsport	Acclaim	Nicht bekannt	Gut
Airforce Delta	Action	Konami	4. Quartal 2002	Gut
Altered Beast	Action-Adventure	Sega	Anfang 2003	Gut
Castlevania Harmony of Dissonance	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 2002	Sehr gut
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	September	Sehr gut
Contra Advance	Action	Konami	Nicht bekannt	Sehr gut
Crazy Taxi	Rennspiel	Sega	Winter 2003	Gut
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	November	Gut
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Adventure	Vivendi	Dezember	Sehr gut
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	Sehr gut
Die Mumie	Action	Ubi Soft	November	Gut
Disney Sports Snowboarding	Trendsport	Konami	Nicht bekannt	Gut
Disney Sports Soccer	Sport	Konami	Nicht bekannt	Gut
Disneys Dschungelbuch	Jump & Run	Ubi Soft	August	Gut
Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie	Jump & Run	Capcom	September	Sehr gut
Donkey Kong Plus	Jump & Run	Nintendo	2003	Gut
Doom 2	Action	Activision	Nicht bekannt	Sehr gut
Duke Nukem Advance	Action	Take 2	Juli	Sehr gut
Earthworm Jim 2	Jump & Run	Majesco	2002	Gut
Ecks vs. Server 2	Action	Bam! Entertainment	4. Quartal 2002	Sehr gut
Game & Watch Gallery 4	Geschicklichkeit	Nintendo	Nicht bekannt	Okay
Golden Sun: The Lost Age	RPG	Camelot	1. Quartal 2003	Sehr gut
Grand Theft Auto 3	Action	Digital	Dezember	Sehr gut
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Adventure	EA	4. Quartal 2002	Gut
Hot Wheels Velocity X	Rennspiel	THQ	November	Okay
Jimmy Neutron	Adventure	THQ	November	Gut
Kelly Slater's Pro Surfer	Trendsport	Activision	September	Gut
Kirby	Jump & Run	Nintendo	Nicht bekannt	Gut
Klonoa 2	Jump & Run	Namco	Nicht bekannt	Gut
Kururin Paradise	Geschicklichkeit	Nintendo	Anfang 2003	Sehr gut
Machtbox Cross Town Heros	Action	THQ	Nicht bekannt	Gut
Madden NFL 2003	Sport	Electronic Arts	Nicht bekannt	Sehr gut
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	August	Sehr gut
Mega Man Battle Network 2	Action	Capcom	September	Gut
Mega Man Zero	Action	Capcom	Dezember	Sehr gut
Metroid Fusion	Action-Adventure	Nintendo	Anfang 2003	Super
Minority Report	Action	Activision	November	Okay
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat 'em Up	Midway	Oktober	Sehr gut
Moto Racer Advance	Rennspiel	Ubi Soft	September	Gut
Phantasy Star Collection	RPG	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
Punch King	Sport	Acclaim	Sommer 2002	Gut
Rayman 3	Jump & Run	Ubi Soft	Oktober	Sehr gut
Robocop	Action	Virgin	Oktober	Gut
Robotech – The Macros Saga	Action	TDK Mediactive	Oktober	Gut
R-Type 3: The Third Lightning	Action	Raylight Studios	Nicht bekannt	Sehr gut
Rugrats: I gotta go party	Geschicklichkeit	THQ	November	Okay
Sabrina The Teenage Witch: Potion Commotion	Adventure	Ubi Soft	November	Gut
Samurai Jack	Action	Bam! Entertainment	4. Quartal 2002	Gut
Scooby-Doo	Adventure	THQ	Mitte Juli	Gut
Sega Smash Pack	Action	Sega	Nicht bekannt	Sehr gut
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	Trendsport	Activision	Herbst 2002	Gut
Shrek	Jump & Run	TDK Mediactive	Nicht bekannt	Gut
SSX Tricky	Trendsport	Electronic Arts	Nicht bekannt	Gut
Stuart Little 2	Jump & Run	Activision	Oktober	Gut
Super Ghouls'n Ghosts	Action	Capcom	Dezember	Sehr gut
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	Winter 2003	Sehr gut
The Legend of Zelda GBA	Action	Adventure	Nintendo	Nicht bekannt
The Revenge of Shinobi	Action	Sega	Anfang 2003	Gut
Tomb Raider Lara Croft The Prophecy	Action	Eidos	November	Sehr gut
Tony Hawk's Pro Skater 4	Trendsport	Activision	November	Sehr gut
Turok Revolution	Action	Acclaim	Ende 2002	Sehr gut
V-Rally 3	Rennspiel	Infogrames	20. Juni	Sehr gut
WWE Road To Wrestlemania X8	Wrestling	THQ	Sommer 2002	Sehr gut
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	Jump & Run	Nintendo	Dezember	Super
Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters	Action	Konami	4. Quartal 2002	Gut
Yu-Gi-Oh! The Immortal Duelist Soul	Action	Konami	4. Quartal 2002	Gut

NASCAR THUNDER 2003

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



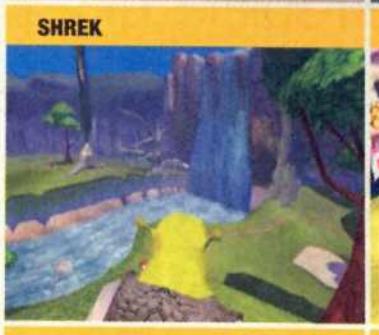
RAYMAN ARENA

RESIDENT EVIL ZERO

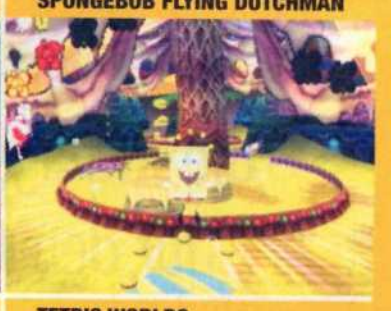
RUGRATS ROYAL RANSOM

SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER

SHREK



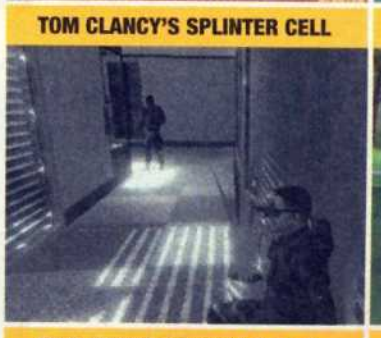
SPONGEBOB FLYING DUTCHMAN



STAR WARS: BOUNTY HUNTER

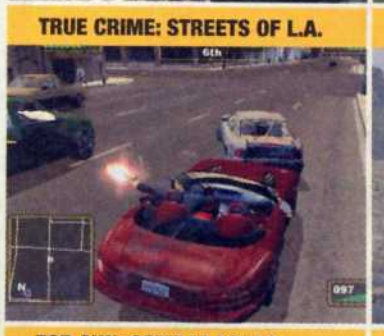
TETRIS WORLDS

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



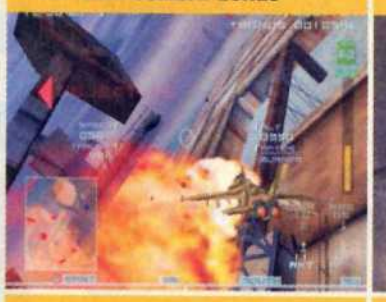
TIGER WOODS PGA TOUR 2003

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



TOM CLANCY'S GHOST RECON

TOP GUN: COMBAT ZONES



TUROK EVOLUTION

TY THE TASMANIEN TIGER

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

WORLD WRESTLING CRUSH HOUR

ZOOCUBE

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über die bereits erhältlichen Titel für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet und geben darüber hinaus Empfehlungen für das jeweilige Genre ab.

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disneys Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

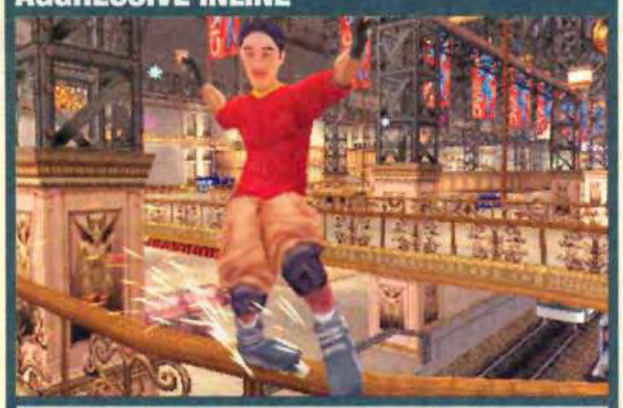
Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten ? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

1080° WHITE STORM

Schade! Der Titel lief am Nintendo-Stand nur als selbstlaufende Demo. Wir sind schon sehr auf eine spielbare Version des Titels gespannt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

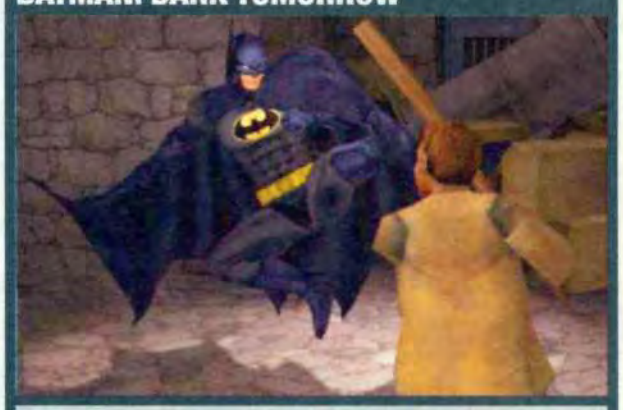
AGGRESSIVE INLINE



Dieser Titel könnte der Referenz Tony Hawk wirklich gefährlich nahe kommen! Besonders die gewaltige Größe der Levels kann überzeugen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	August
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW



Erstmals konnte man auf der E3 Batman selbst durch die liebevoll designten Levels schicken. Die Steuerung ist allerdings noch etwas gewöhnungsbedürftig.

Hersteller:	Kemco
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

Warum dieser Titel voraussichtlich eine Altersfreigabe ab 16 erhält, erfahrt ihr in einer der nächsten Ausgaben. Lasst euch überraschen!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

DER ANSCHLAG

Achtung, Namensänderung! Bislang lautete der Titel des Spiels nach dem Kinofilm: *The Sum of all Fears*. Am Inhalt des Spiels ändert sich allerdings nicht.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	24. Oktober
Genre:	**Action**

DIE HARD: VENDETTA

Die auf der E3 gezeigte Version präsentierte sich als Mischung aus Ballerei und Schleicherei. Dabei konnte der Titel technisch schon überzeugen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	September
Genre:	**Action**

ETERNAL DARKNESS

Statt auf derbe Schockeffekte setzt der Titel von Nintendo auf spannenden Psycho-Thrill vom Feinsten. Mach euch auf Überraschungen gefasst.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

FREEKSTYLE

Selten gab es so abgefahrene Stunts und Strecken zu bewundern. Ein abgedrehtes Spiel aus der inzwischen bekannten EA-Big-Serie.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	September
Genre:	**Rennspiel**

MARIO PARTY 4

Am Nintendo-Stand standen sich die Besucher die Beine in den Bauch, um am spaßigen Mehrspieler-Turnier teilnehmen zu können.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Der Superstar der BMX-Szene dreht zum zweiten Mal seine Runden. Ob er Tony Hawk diesmal Paroli bieten kann? Man wird sehen.

Hersteller:	Activision
Termin:	August
Genre:	**Trendsport**

METROID PRIME

Miyamoto höchstpersönlich führte die Journalisten in die neue Welt von Samus Aran ein. Nintendo will das Flair des Klassikers bewahren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	**Ego-Shooter**

MINORITY REPORT

Die zuletzt umgesetzten Filmlizenzen konnten sich sehen lassen. Hoffentlich bleibt das bei der Umsetzung des Steven-Spielberg-Projektes auch so.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Hoffentlich wurde diesmal nicht nur an den Special-Moves, sondern auch am Gameplay gefeilt. Die ersten Bilder sehen jedenfalls vielversprechend aus.

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	**Beat 'em Up**

RACE OF CHAMPIONS

Ob das Spiel genauso meisterlich wird, wie der Titel vermuten lässt, erfahrt ihr im Oktober. Mit *Colin McRae Rally 3* steht schon starke Konkurrenz am Start.

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	**Rennspiel**

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

ACTION-ADVENTURE/JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Wertung
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2002: Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	Wertung
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	Wertung
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Super Monkey Ball	Sega	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

JUNI

Titel	Hersteller	Termin
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	14. Juni
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	Juni
Legends of Wrestling	Acclaim	Juni
Lost Kingdoms	Activision	28. Juni
Pikmin	Nintendo	14. Juni
Red Card Soccer	Midway	28. Juni
Soul Fighter	Swing!	Mitte Juni
Spider-Man: The Movie	Activision	7. Juni
Spy Hunter	Midway	28. Juni
The Flintstones: Viva Rock Vegas	Swing!	Juni
Virtua Striker 3	Sega	Juni
Woody Woodpecker	Cryo	Juni

JULI

Titel	Hersteller	Termin
F1 2002	Electronic Arts	26. Juli
Hidden Invasion	Swing!	Juli
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	26. Juli
SSX Tricky	Electronic Arts	4. Juli
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	12. Juli
Worms Blast	Ubi Soft	25. Juli
ZooCube	Acclaim	Juli

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Aggressive Inline	Acclaim	August
Mat Hoffmans's Pro BMX 2	Activision	August
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	August

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	Sept.
Die Hard: Vendetta	Vivendi Universal	Sept.
Disney's Donald PK	Ubi Soft	26. September
Eggo Mania	Kemco	September
Evolution Worlds	Ubi Soft	26. September
Freekstyle	Electronic Arts	September
Gauntlet Dark Legacy	Midway	September
Gravity Games BMX	Midway	September
Kelly Slater Pro Surfer	Activision	September
Largo Winch	Ubi Soft	5. September
MX Superfly	THQ	Ende September
Resident Evil	Capcom	September
The Last Ninja	Studio 3	September
TimeSplitters 2	Eidos	September
Turok Evolution	Acclaim	September

OKTOBER

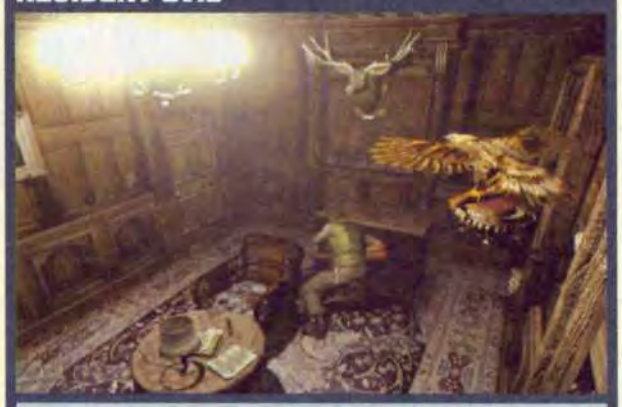
Titel	Hersteller	Termin
Barbie Time Traveller	Vivendi Universal	Oktober
Der Anschlag	Ubi Soft	24. Oktober
Eternal Darkness	Nintendo	Oktober
Pro Rally 2002	Ubi Soft	24. Oktober
Race of Champions	Activision	Oktober
Rally Championship	Sales Curve	Oktober
Rocket Power Beach Bandits	THQ	Oktober
Rocky	Rage	Oktober
Super Mario Sunshine	Nintendo	Oktober
Tetris Worlds	THQ	Mitte Oktober
X-Men: Next Dimension	Activision	Oktober

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Im November steht dem Held ohne Gliedmaßen ein besonderes Abenteuer bevor. Besonders die witzige Hintergrundgeschichte soll Spaß bringen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL



Endlich gibt es ein offizielles Datum! Die Zombiejäger starten in Europa im September. In Japan steht schon *Resident Evil Zero* am Start.

Hersteller:	Capcom
Termin:	September
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL ZERO

Der erste „eigenständige" GameCube-Teil machte in der E3-Version bereits einen starken Eindruck. Erstmals könnt ihr jederzeit zwischen den Charakteren wechseln.

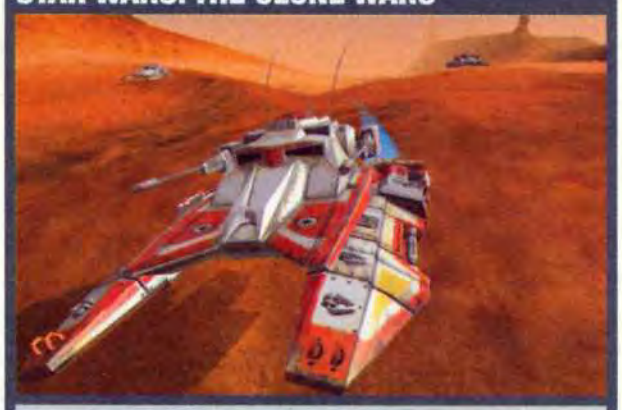
Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Was gibt es Schöneres, als in den bekanntesten Krisenherden der Welt illegal Waffen zu verschieben? Einen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Hersteller:	Take 2
Termin:	Juli
Genre:	**Rennspiel**

STAR WARS: THE CLONE WARS



In dieser Ausgabe findet ihr taufrische Bilder und Infos zu diesem Titel. Fans der Sternenkrieg-Saga kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2003
Genre:	**Action**

STARFOX ADVENTURES

Im November versucht Fox McCloud auch in Europa, die Dinos zu retten. Ob's gelingt? Der erste Eindruck lässt auf einen echten Superhit schließen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

SUPER MARIO SUNSHINE

Ach Gott wie süss! Wenn Mario auf dem Bauch durch die braune Brühe rutscht, holt er sich eine dreckige Nase! Dies ist nur eines von vielen Details im Spiel.

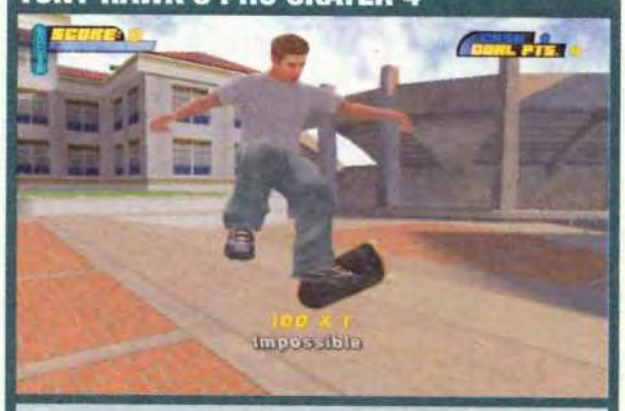
Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2

Der Ego-Shooter enthält eine Menge neuer Ideen, die auf ein beeindruckendes Spielerlebnis hoffen lassen. Hoffentlich kann der Titel die Erwartungen erfüllen.

Hersteller:	Eidos
Termin:	September
Genre:	**Ego-Shooter**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Gibt es eigentlich irgendjemanden da draußen, der daran zweifelt, dass dieses Spiel erneut ein Hit wird? Die N-ZONE-Redaktion jedenfalls nicht.

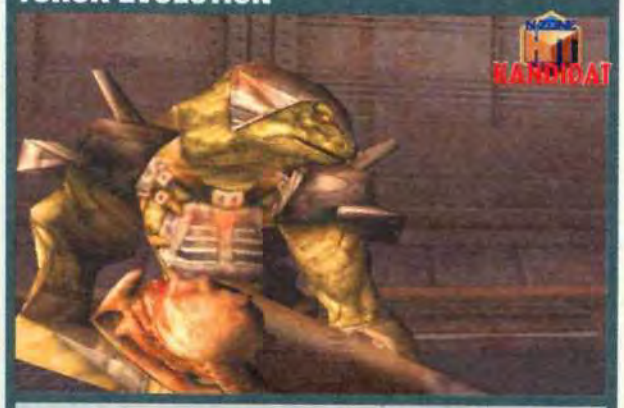
Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

TOXIC GRIND

Die Hatz auf die abgedrehten Biker der Zukunft hat sich leider auf das nächste Jahr verschoben! Abwarten und Tee trinken.

Hersteller:	THQ
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Trendsport**

TUROK EVOLUTION



Die erste spielbare GameCube-Version auf der E3 war leider noch in einem frühen Stadium. Dafür nahm sich David Dienstbier am Acclaim-Stand für jeden Spieler Zeit.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	September
Genre:	**Ego-Shooter**

VEXX

Auch dieser Titel konnte am imposanten Acclaim-Stand Probe gespielt werden. Ob es eine echte Konkurrenz für Mario und Co. wird, muss sich noch herausstellen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

WARIO WORLD

Mit dem dicken Bösewicht durch die Levels zu stapfen, machte schon in der Demov-Vrsion in Los Angeles einen Heidenspaß.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

WWE WRESTLEMANIA X8

Kein Schreibfehler! Nachdem sich der World Wildlife Fund das Kürzel rechtlich hat schützen lassen, wurde aus *WWF* kurzerhand *WWE*.

Hersteller:	THQ
Termin:	2003
Genre:	**Wrestling**

X-MEN: NEXT DIMENSION

Die X-Men sind gleich in mehreren Spielen auf den verschiedenen Plattformen vertreten. Sowas nennt man wohl fleißige Superhelden.

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	**Beat' em Up**

ZELDA

Wenn man das Abenteuer von Link etwas auf sich wirken lässt, passt der Comiclook doch ganz gut. Shigeru Miyamoto führte das Spiel höchstpersönlich vor.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Univers.	November
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	November
Dave Mirra Freestyle BMX 3	Activision	November
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte November
Futurama	Sales Curve	November
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende November
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte November
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November
Minority Report	Activision	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	14. November
Robotech: Battlecry	TDK	November
Rolling	Rage	November
Rugrats Royal Ransom	THQ	November
Scooby-Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende November
Starfox Adventures	Nintendo	November
Super Bust-a-Move 2	Ubi Soft	November
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dezember
Defender	Midway	Dezember
Freeky Flyers	Midway	Dezember
Garfield	Cryo	Dezember
Ghost Recon	Ubi Soft	Dezember
Groove Rider	Acclaim	Dezember
Halloween	Swing!	Dezember
Kaan	Cryo	Dezember
Metroid Prime	Nintendo	Dezember
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dezember
NHL Hitz 2003	Midway	Dezember
WWE Wrestlemania X8	THQ	2003

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar
Battle Bots	THQ	2003
Burnout 2	Acclaim	Januar
Colin McRae Rally 3	Codemasters	2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Die Monster AG: Scream Arena	THQ	2003
Gladius	Nintendo	2003
Mario Party 4	Nintendo	2003
Project BG & E	Ubi Soft	2003
Resident Evil Zero	Capcom	2003
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2003
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
Wario World	Nintendo	2003
XIII	Ubi Soft	1. Quartal
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL
Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	86%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun	Nintendo	85%
EGO-SHOOTER		
Doom (GBA)	Activision	88%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

JUNI

Titel	Hersteller	Termin
Agassi Tennis Generation	Cryo	Juni
Animaniacs: Pinky and Brain	Swing!	Ende Juni
Breath of Fire 2	Ubi Soft	27. Juni
Britney's Dance Beat	THQ	14. Juni
Car Battler Joe	Ubi Soft	27. Juni
Chessmaster	Ubi Soft	27. Juni
CT Special Forces	BigBen Interactive	21. Juni
Disneys Lilo & Stitch	Ubi Soft	27. Juni
Dokapon: Monster Hunter	Ubi Soft	20. Juni
Droopy's Tennis	BigBen Interactive	21. Juni
Football Mania	Electronic Arts	21. Juni
Ghostbusters	Infogrames	28. Juni
Gun Vehicle	Virgin Interactive	Juni
GT Advance 2 Rally Racing	THQ	Mitte Juni
Konami Collectors Series	Konami	14. Juni
Pro Tennis: WTA Tour	Konami	21. Juni
Smuggler's Run	Digital	Juni
Soccer Kid	Telegames	Juni
Speedball 2	Infogrames	11. Juni
Spider-Man: The Movie	Activision	7. Juni
Star Wars Episode 2: Klonkrieger	THQ	Mitte Juni
Star X	Ubi Soft	27. Juni
The Pinball of the Dead	Sega	Juni
Tiny Toons Adventures: Traummaschine	Swing!	Juni
Top Gun: Fire Storm	Action	27. Juni
V-Rally 3	Infogrames	20. Juni
Zidane Football Generation	Cryo	Juni
Zone of the Enders: Fist of Mars	Konami	7. Juni

JULI

Titel	Hersteller	Termin
Duke Nukem Advance	Take 2	Juli
Kong	Ubi Soft	4. Juli
Medabots AX: Metabee	Ubi Soft	25. Juli
Medabots AX: Rokusho	Ubi Soft	25. Juli
Monster Jam Max. Dest.	Ubi Soft	25. Juli
Moorhuhn 3	Ubi Soft	18. Juli
Muppet Pinball Mayhem	Ubi Soft	4. Juli
Pinball Challenge Deluxe	Ubi Soft	4. Juli
Scooby-Doo! Motion Picture	THQ	Mitte Juli
Spirit: Der wilde Mustang	THQ	Mitte Juli
Tiger Woods PGA Tour 2002	Ubi Soft	18. Juli
Urban Yehti	Telegames	Juli
VIP	Ubi Soft	18. Juli
Virtual Sea-Monkeys	Swing!	Juli
ZooCube	Acclaim	Ende Juli

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG
An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Die gesamte Redaktion fiebert gemeinsam dem nächsten Belmont-Abenteuer entgegen. Den Test zum Spiel gibt es hoffentlich in der nächsten Ausgabe.

Hersteller:	Konami
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

METROID FUSION

Auch auf dem Game Boy Advance wird Samus Aran ihre vielen Fans beglücken. Über eine Verbindungsmöglichkeit zur GameCube-Version darf kräftig spekuliert werden.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	Action

YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

Bereits im Dezember feiert Mario seinen dritten Auftritt als GBA-Jump&Run-Held. Es handelt sich um eine weitere Neuauflage eines Klassikers.

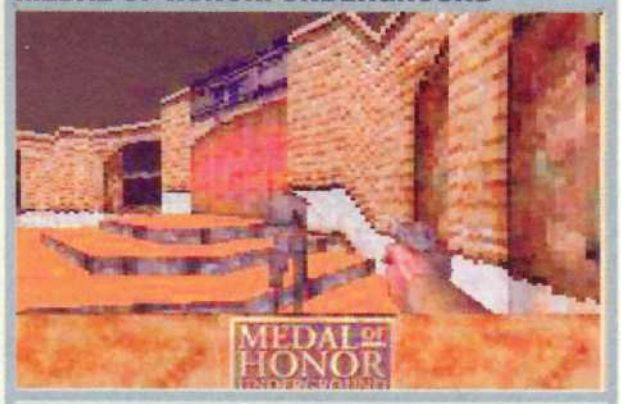
Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	Jump & Run

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Ob das Spiel überhaupt noch erscheinen wird? Auf der E3 war jedenfalls nix davon zu sehen. Das ist eher ein schlechtes Zeichen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

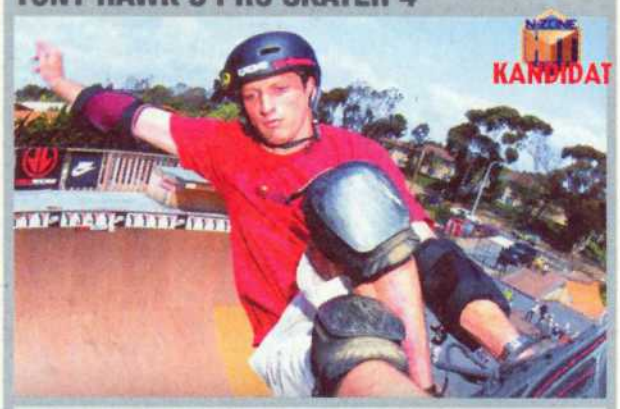
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



Ego-Shooter sind auf dem Game Boy Advance nach wie vor groß in Mode. *Medal of Honor: Underground* ist der neuste Vertreter des Genres.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	1. September
Genre:	Ego-Shooter

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



König Tony macht sich den GBA mit dem vierten Teil erneut untertan. Bislang gibt es leider noch keine Bilder vom vorläufig letzten Teil.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	Trendsport

ZELDA

Löblich! Neben *Zelda: A Link to the Past* befindet sich auch ein Mehrspieler-*Zelda* mit dem Titel *Zelda: Four Swords* auf dem Modul.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	**Star Wars Rogue Squadron II**	**GC**	**90%**	**1**
2.	NEU	**Luigi's Mansion**	**GC**	**87%**	**1**
3.	1	**Super Smash Bros.**	**N64**	**75%**	**27**
4.	NEU	**Super Smash Bros. Melee**	GC	85%	1
5.	NEU	Wave Race: Blue Storm	GC	87%	1
6.	6	Golden Sun	GBA	85%	3
7.	2	Perfect Dark	N64	96%	23
8.	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 3	GC	88%	1
9.	NEU	Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	1
10.	NEU	Burnout	GC	85%	1
11.	3	Zelda: Majora's Mask	N64	96%	17
12.	NEU	FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	1
13.	14	Mario Party 3	N64	84%	7
14.	15	Advance Wars	GBA	88%	4
15.	9	Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	7

PLATZ 1: Star Wars Rogue Squadron II

PLATZ 2: Luigi's Mansion

PLATZ 3: Super Smash Bros.

Nun haben die ersten GC-Launchtitel Einzug in die Lesercharts gehalten. Dementsprechend viele Neuzugänge sind zu verzeichnen. Dass *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* die Spitze der Charts ergattern konnte, kommt nicht überraschend. Dicht dahinter folgt Luigi mit seiner gespenstischen Erkundungstour. Weitere Neuzugänge sind *Super Smash Bros. Melee* sowie *Wave Race: Blue Storm*. Einzig *Super Smash Bros.* konnte sich gegen die GC-Übermacht behaupten.

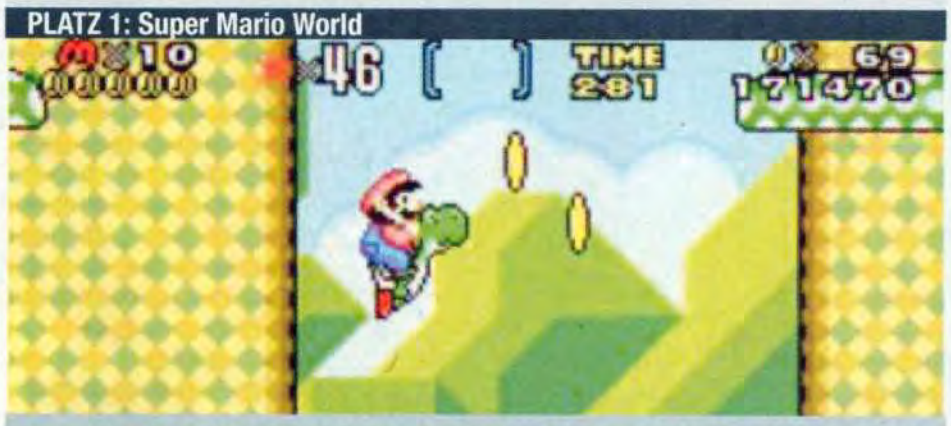
Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	2	**Super Mario World**	**GBA**	**92%**	**2**
2.	1	**Golden Sun**	**GBA**	**85%**	**3**
3.	3	**Pokémon Crystal Edition**	**GB**	**94%**	**8**
4.	4	Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	8
5.	5	Super Mario Advance	GBA	83%	8
6.	10	Sonic Advance	GBA	85%	2
7.	7	Wario Land 4	GBA	89%	7
8.	9	Harry Potter	GB	78%	7
9.	6	Crash Bandicoot XS	GBA	86%	3
10.	11	Breath of Fire	GBA	82%	2
11.	WE	Harry Potter	GBA	63%	6
12.	15	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	92%	9
13.	13	Advance Wars	GBA	88%	5
14.	8	Kurukuru Kururin	GBA	81%	3
15.	12	Tekken Advance	GBA	80%	2

PLATZ 1: Super Mario World



Nachdem es *Super Mario World* bei seinem Neueinstieg auf den zweiten Rang geschafft hat, übernimmt der Klempner in diesem Monat nun die Spitze der Verkaufscharts. Ihren dritten Platz behaupten konnten die Pokémon. Überhaupt gab es diesen Monat nur wenig Bewegung in der oberen Hälfte der Tabelle. Einzig *Sonic Advance* konnte einen Sprung nach oben machen.

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	3	**Zelda**	**GC**	**Nintendo**	**11**
2.	1	**Resident Evil**	**GC**	**Capcom**	**7**
3.	5	Super Mario Sunshine	GC	Nintendo	5
4.	WE	Perfect Dark Zero	GC	Rare	7
5.	9	Starfox Adventures	GC	Nintendo	8
6.	10	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	3
7.	WE	Pikmin	GC	Nintendo	3
8.	WE	Turok Evolution	GC	Acclaim	3
9.	5	Metroid Prime	GC	Nintendo	6
10.	NEU	Mortal Kombat: Deadly Alliance	GC	Midway	1

PLATZ 1: Zelda

Zelda und *Resident Evil* finden sich in diesem Monat auf neuen Plätzen wieder. Mittlerweise scheint ihr euch also (genau wie die Redaktion) mit dem neuen Cell-Shading-Look anfreunden zu können. Mario kletterte ebenfalls zwei Plätze nach oben. Höchster Neueinsteiger ist *Perfect Dark Zero*, leider gab es auf der E3 keine Neuigkeiten zu dem GC-Nachfolger des N64-Krachers.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Lässt neuerdings das Telefon nicht mehr aus den Augen, da ihn jederzeit ein Anruf aus dem Krankenhaus ereilen kann, wo seine Frau ein Kind erwartet.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Pikmin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario World
Nach Redaktionsschluss?
Freut sich Hans, bei der nächsten E3 wieder mit vor Ort zu sein.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Kauft sich auf Kosten der N-ZONE ein paar neue Sohlen für die Schuhe und Handcreme für die Blasen an den Händen. Die E3 hat halt ihre Spuren hinterlassen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Burnout
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3
Nach Redaktionsschluss?
Achtete Jens bei den vielen attraktiven E3-Babes natürlich zuerst auf den Charakter.

JEAN-REINER JUNG
30, REDAKTEUR

Hat sich nach seinem Test zu *James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer* als Geheimagent für den BND beworben. Bislang hat er noch keine Rückmeldung erhalten ...

Momentanes GC-Lieblingsspiel
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Spider-Man: The Movie
Nach Redaktionsschluss?
Ärgert er sich über seine erbitterte Niederlage gegen Badminton-Superstar Fabian.

AHMET ISCITÜRK
29, REDAKTEUR

Freute sich tierisch über die Ankündigung von *Burnout 2*. Da Ahmet keinen Führerschein besitzt, kann er so wenigstens virtuell für Blechschäden verursachen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Zone of the Enders
Nach Redaktionsschluss?
Guckt sich Ahmet fleißig sämtliche Trailer zu *Doom III* an.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

War vom GC-Line-up auf der E3 angetan und kann es kaum abwarten, bis er endlich selbst Spiele wie *Metroid Prime* oder *Super Mario Sunshine* spielen kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Pikmin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Britney's Dance Beat
Nach Redaktionsschluss?
Freut er sich diebisch über seinen Sieg gegen Jean-Reiner beim Badminton.

YVES NAWROTH
18, REDAKTIONSASSISTENT

Ein neues Gesicht in der N-ZONE. Nachdem sich unser Veteran Werner in den Erziehungsurlaub verabschiedet hat, übernimmt von nun an Yves seine Aufgaben.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Chessmaster
Nach Redaktionsschluss?
Durchstöbert Yves das Spielarchiv, um sich einen besseren Einblick zu verschaffen.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Ali befindet sich im Wettwahn. Tüftelt zurzeit fieberhaft an einem System, das ihr bei dem internen Firmen-WM-Tippspiel die besten Chancen einräumt. Ihr Favorit ist Italien.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Pikmin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Britney's Dance Beat
Nach Redaktionsschluss?
Zählt nur noch eines! Italien soll Fußballweltmeister werden!

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Christian hat das WM-Fieber erwischt: Er ist vom Fernsehgerät nicht mehr wegzubekommen. Am liebsten aber schaut er sich die Spiele im Biergarten bei einem Radler an.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Burnout
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Britney's Dance Beat
Nach Redaktionsschluss?
Schaut er mit Begeisterung die Fußballweltmeisterschaft in Japan und Korea.

LARS KROMAT
29, JUNIOR DESIGNER

Ärgert die vom Fußball besessenen Kollegen mit Fragen zum Thema Abseits und geht fest davon aus, dass die Holländer diese Weltmeisterschaft gewinnen werden.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
NBA 2K2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Droopy's Tennis Open
Nach Redaktionsschluss?
Verschlingt er derzeit den letzten Band der *Otherland*-Saga von Tad Williams.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

PIKMIN

Pikmin ist mal wieder der beste Beweis dafür, dass ein Spiel auch ohne eine Flut an grandiosen Grafikeffekten oder die Verwendung von literweise Pixelblut an den Bildschirm fesseln kann. Und wer außer Nintendo würde auf die Idee kommen, ein Spiel im Garten stattfinden zu lassen? Warum das Spiel ein Muss ist, erfahrt ihr auf

SEITE 44

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer ..54
Jeremy McGrath Supercross World 57
Legends of Wrestling 57
Pikmin 44
Spider-Man: The Movie 50

GAME BOY ADVANCE

Britney's Dance Beat 66
Chessmaster 66
Dokapon: Monster Hunter 66
Droopy's Tennis Open.....66
GT Advance 2 Rally Racing.....65
Spider-Man: The Movie 60
Star Wars Episode II 61
Zone of the Enders: Fist of Mars.....62

IMPORT-TESTS

Breath of Fire 2 72
Dragon Ball Z: Legacy of Goku 73

GAME BOY COLOR

Dragon Ball Z: Legend. Superkämpfer 68

WOHL BEKOMM'S Dieses Biest hat seinen Hunger gerade mit ein paar Pikmin gestillt!

BLOSS WEG HIER Nachts erhebt ihr euch mit den Pikmin in die Lüfte, bevor gefräßige Monster kommen.

Miyamoto entführt euch in ein fantasievolles **Strategie-spektakel.**

Pikmin

N-ZONE HIT

Endlich Urlaub, denkt sich Captain Olimar, als er in sein Raumschiff steigt und zu seiner wohlverdienten Erholungsreise startet. Die letzten Wochen waren für den Weltraum-Forscher sehr stressig und eine kleine Entspannung würde ihm ganz gut tun. So macht er es sich in seinem Schiff, dem Dolphin, gemütlich und überlässt es dem Bord-Computer, den Weg zu bestimmen. Doch Olimars Ruhe wird jäh unterbrochen, als ein Komet das Schiff rammt und zu einer üblen Bruchlandung auf einem fremden Planeten zwingt. Und wenn es einmal übel kommt, dann gleich richtig: Bei dem Crash zerlegt es den Dolphin in sämtliche Einzelteile und zudem entpuppt sich der Planet auch noch als ein Platz, der jedem Riesen das Herz vor Freude rasen lassen würde – zumindest aus Olimars Sicht. Grashalme sind so groß wie Bäume, Pfützen wirken wie riesige Fluten und ein herumliegender Kar-

HINTERHÄLTIG
Diesen Käfer kann man nur von hinten attackieren.

HALLELUJA
Unsere Pikmin haben ein weiteres Raumschiffteil gefunden!

ton entpuppt sich als unüberwindbares Hindernis.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Doch bevor sich Olimar mit den Widrigkeiten der Umgebung auseinander setzt, übernimmt erst einmal der Spieler die Kontrolle über den Weltraumtouristen. Und so erkundet ihr die Gegend und findet ganz in der Nähe eurer Absturzstelle eine merkwürdige Zwiebel auf drei Beinen und direkt daneben einen seltsamen Zipfel, der aus der Erde ragt. Kaum an dem Zipfel gezogen, springt dieser auch schon aus der Erde und euch steht ein rotes Pflanzenwesen gegenüber: ein Pikmin! Das Pikmin folgt euch dann auch sogleich und schleppt auf Kommando in der Gegend herumliegende Pillen zurück zur Zwiebel, aus denen dann neue Pikmin-Samen entstehen. Doch Pikmin züchtet ihr nicht nur aus Pillen, sondern auch aus Blumen und besiegten Gegnern.

FEIND IN SICHT!

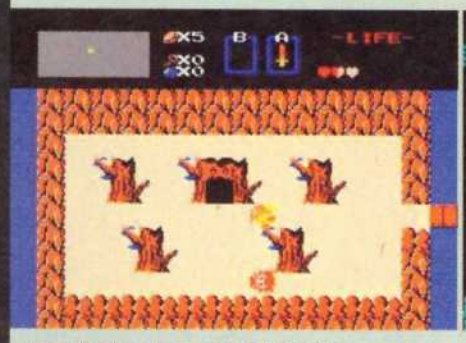
Und an Feinden mangelt es in der an sich idyllischen Landschaft nicht gerade. Begegnen euch zunächst eher kleinere Gegner, macht ihr schon bald die Bekanntschaft mit fetten Feinden, gegen die eure Pikmin nur im Team und mit der richtigen Taktik eine Chance haben. So solltet ihr es bei manchen Gegnern tunlichst vermeiden, sie von vorne anzugreifen, während ihr bei anderen Pikmin fressenden

INFO **THE NINTENDO DIFFERENCE**

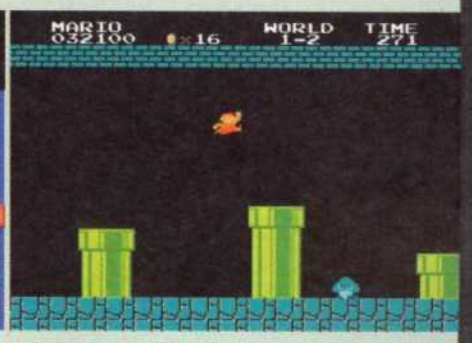
Der kleine Unterschied

***Pikmin* ist ein Paradebeispiel für ein Motto, das die Nintendo-Führenden sehr gerne selber in den Mund nehmen: The Nintendo Difference.**

The Nintendo Difference besagt, dass Nintendo anders ist als die übrigen Konsolen- und Software-Hersteller. The Nintendo Difference ist eine Philosophie des japanischen Unternehmens, Qualität über Quantität zu stellen und Spielspaß über die Grafik. Innovative Ideen sollen neue Konzepte etablieren und dafür sorgen, dass berühmte Franchises wie *Mario* und *Zelda* weiterhin zu den besten Spieleserien überhaupt zählen. Schaut man sich die ersten *Mario*- und *Zelda*-Spiele an und vergleicht sie mit den heutigen, weiß man, warum Nintendo zu Recht als der wahrscheinlich beste Software-Hersteller der Welt gilt. Nur dank einer ständigen Weiterentwicklung fiebern auch nach über 17 Jahren die Spieler einem neuen *Mario*-Titel entgegen. Auf dem GameCube führt Nintendo sämtliche seiner berühmtesten Spieleserien in eine neue Generation. Für die Zukunft hoffen wir allerdings, dass Nintendo verstärkt auf innovative Spielkonzepte à la *Pikmin* setzt als nur auf bekannte Serien.



Titel: The Legend of Zelda
System: NES
Jahr: 1987



Titel: Super Mario Bros.
System: NES
Jahr: 1987

Titel: The Legend of Zelda – A Link to the Past
System: SNES, Jahr: 1992

Titel: Super Mario World
System: Super Nintendo
Jahr: 1992

Titel: The Legend of Zelda – Ocarina of Time
System: N64, Jahr: 1998

Titel: Super Mario 64
System: N64
Jahr: 1996

Titel: The Legend of Zelda
System: GameCube
Jahr: Frühjahr 2003

Titel: Super Mario Sunshine
System: GameCube
Jahr: Oktober 2002

INFO DER PIKMIN-GUIDE

Erziehungs-tipps

Du möchtest auch gerne ein Pikmin züchten, weißt aber nicht, wie? Kein Problem, haltet euch einfach an unsere Tipps.

10. Eine Pikmin-Pflanze ist kein Kaktus! Gießet eure Gewächse regelmäßig und sorgt für frische Düngestäbchen.

9. Lobt eure Ihre Pflanze mehrmals täglich, wie toll sie doch aussieht. Sie wird es euch danken!

8. Habt ihr ein schreiendes Baby im Nebenzimmer, lasst es warten. Pikmin erwarten eine bevorzugte Behandlung.

7. Lässt eure Blume mal die Blätter hängen, nehmt euch ruhig Zeit für euren grünen Nachwuchs. Denn auch Pflanzen haben Probleme, die sie euch mitteilen wollen.

6. Musik wirkt wahre Wunder! Forscher haben herausgefunden, dass Pflanzen mit der richtigen Beschallung schneller wachsen.

5. Sorgt für Rückzugsmöglichkeiten für eure Pflanzen, denn Pikmin verbringen die Nacht nicht gerne alleine, sondern lieber bei ihrer Bezugsperson.

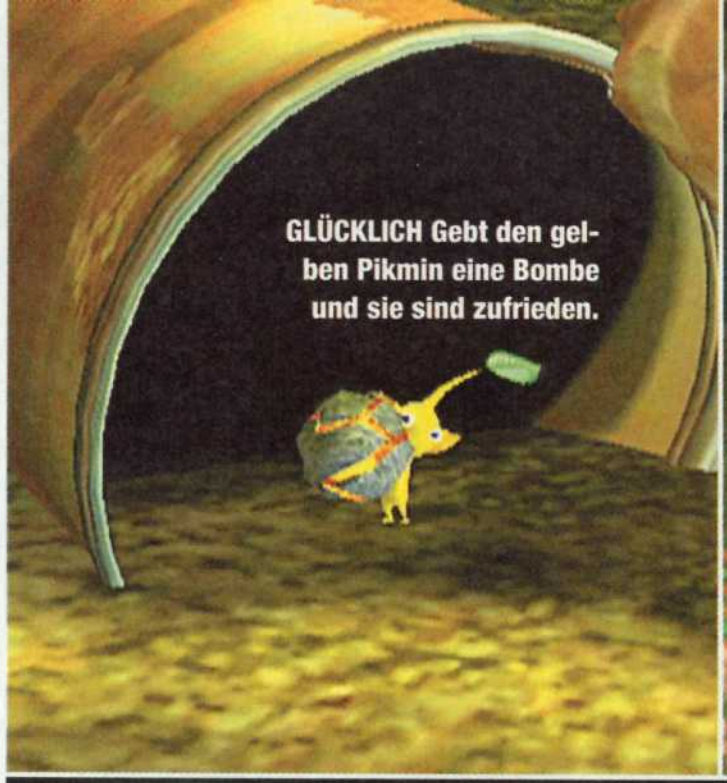
4. Haltet gefräßige Hunde und Katzen von eurer Blume fern. Mit abgebissenen Blättern wird aus eurer Pflanze nie ein Pikmin!

3. Lasst Ungeziefer wie Läuse ruhig an euren Pflanzen dran. Angehende Pikmins müssen früh mit dem Kampftraining beginnen.

2. Teilt eurerPflanze bloß nicht mit, dass ihr beabsichtigt, sie zur Hausarbeit einzusetzen.

1. Wenn ihr Streit mit eurem Partner habt, weil ihr mehr Zeit mit der Pikmin-Zucht verbringt als mit ihm, sucht euch ein anderes Wurfgeschoss als den heimischen Blumentopf!

FREUNDE FÜRS LEBEN
Pikmin sind extrem treu und anhänglich. Wer plant, sich ein Pikmin zuzulegen, sollte viel Zeit mitbringen.



GLÜCKLICH Gebt den gelben Pikmin eine Bombe und sie sind zufrieden.

WASSERSCHEU Einmal nicht aufgepasst und schon sind die Racker wieder baden gegangen!

PILZKOPF Dieser Riesenpilz vergiftet eure Pikmin, so dass sie auf euch losgehen.

Gesellen erst die Schwachstelle herausfinden müsst. Die Kreaturen stehen dabei ganz in der Tradition von Miyamotos bisherigen Spielen und sind äußerst fantasievoll gestaltet. Von glubschäugigen Vierbeinern über eklige Schaben bis hin zu mehrbeinigem Riesen-Ungeziefer reicht die Palette der Gegner. Da sich bis zu hundert Pikmin gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln können, kommt es häufig zu erbitterten Massenschlachten mit allem, was kreucht und fleucht und euch und den Pikmin an die Wäsche möchte. Wahrlich, so hatte sich Olimar seinen Urlaub nicht vorgestellt! Stirbt ein Gegner, bleibt er auf dem Schlachtfeld liegen. Eure Pikmin können den Kadaver dann zurück zur Basis schleppen und dort in neue Pikmin-Samen umwandeln lassen. Wollt ihr einen herumliegenden Gegenstand, einen Feind oder ein Raumschiffteil abtransportieren sowie eine Brücke bauen, gibt eine Zahl über dem jeweiligen Objekt die Anzahl an Pikmins an, die benötigt werden, um die Aktion durchzuführen. Einen kleinen Wermutstropfen stellt dabei die künstliche Intelligenz eurer Pikmin dar. Denn gelegentlich handeln sie auf eigene

BRUCHLANDUNG Olimars Raumschiff wird von einem Kometen zum Absturz über einem unbekannten Planeten gezwungen, wo der arme Kerl traurig miterleben muss, wie sich seine Mühle in sämtliche Einzelteile auflöst.

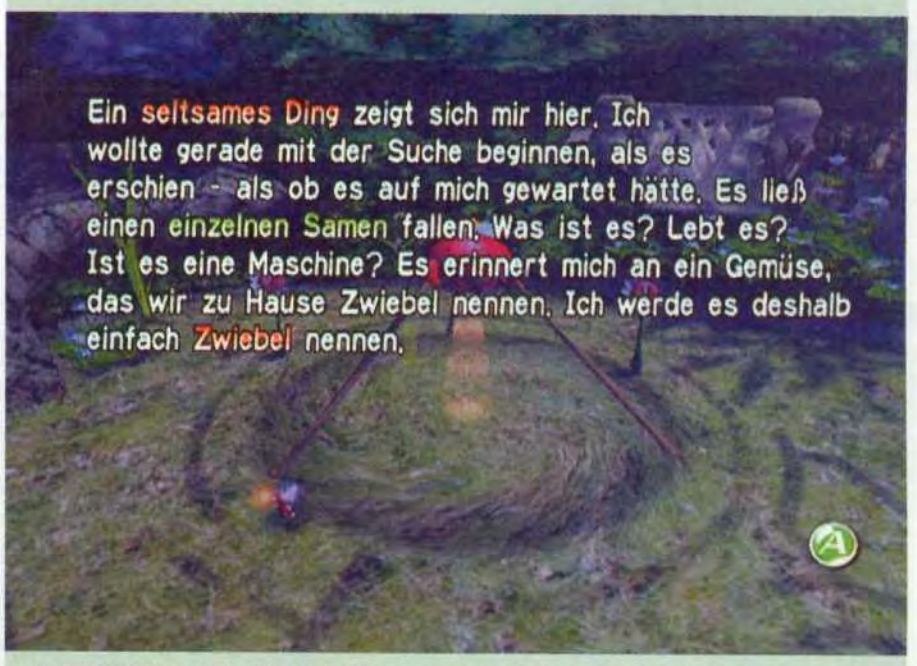
KAMERA-PERSPEKTIVEN Mittels L, R und Z verändert ihr die Kamera-Einstellungen. Speziell aus der Nähe zeigt sich der Detailgrad der Grafik, gelegentlich wird sie dann aber auch unscharf.

INFO PAL-ANPASSUNG

Spaß auch ohne 60 Hertz

Nachdem Nintendo *Super Smash Bros. Melee* eine vorbildliche PAL-Anpassung inklusive 60-Hertz-Modus spendierte, muss *Pikmin* wieder ohne den augenfreundlichen Modus auskommen.

Ein wenig unverständlich ist schon, warum Nintendo nicht in allen hauseigenen Titeln einen 60-Hertz-Modus anbietet. Dennoch gibt es für Spieler kaum einen Grund zu klagen, denn wie von Nintendo gewohnt, ist die PAL-Anpassung von *Pikmin* ausgezeichnet gelungen und weder PAL-Balken noch Geschwindigkeitseinbußen gegenüber der NTSC-Version sind zu beklagen. Über einen augenschonenden 60-Hertz-Modus, der zudem keinen großen Programmieraufwand darstellt, da die NTSC-Version ja schon in 60 Hertz vorliegt, würden wir uns dennoch freuen. Positiv ist aber, dass *Pikmin*, wie *Luigi's Mansion* und *Super Smash Bros. Melee*, zuvor komplett lokalisiert wurde und eine gute und charmante deutsche Übersetzung bietet.



GELUNGEN Die PAL-Version überzeugt auch ohne 60-Hertz-Modus und die deutsche Übersetzung hat Nintendo ebenfalls sehr gut hinbekommen.

Faust und verstricken sich in Kämpfe mit Gegnern, obwohl ihr es ihnen nicht befohlen habt. Meist verliert ihr bei diesen Kämpfen unnötig viele Pikmins, da ihr ja meist gar nicht mitbekommt, was eure Pflänzchen da treiben. Des Weiteren bleiben eure Pikmin auch schon mal an Vorsprüngen oder Wänden hängen. Das sind jedoch nur kleine Schwachpunkte.

TECHNISCH AUSGEREIFT

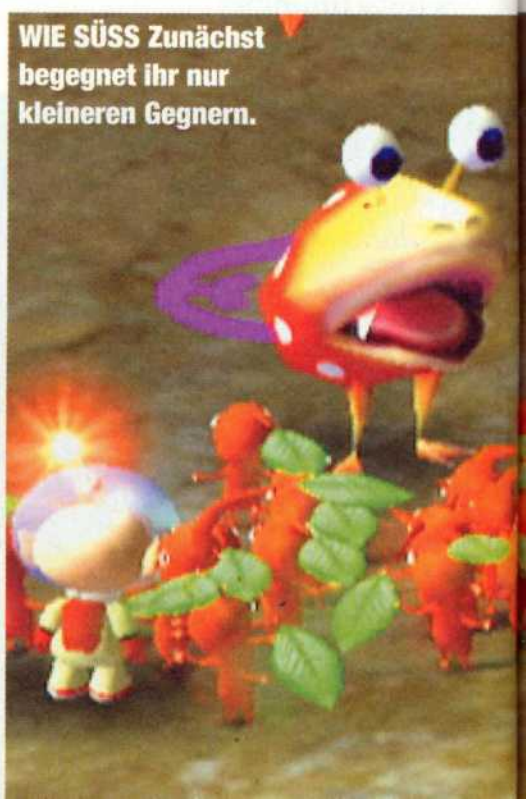
Grafisch wurde das Spiel famos in Szene gesetzt. Auch wenn hundert Pikmin gleichzeitig über den Bildschirm wuseln, gerät die Optik nie ins Stocken. Hinzu kommen die vielen kleinen Details, die das Spiel lebendig wirken lassen. So bewegen sich die Grashalme, wenn ihr durch sie hindurchschreitet, das Wasser kräuselt sich realistisch und der herumliegende Müll könnte vom bösen Nachbarn stammen. Außerdem überzeugt *Pikmin* mit tollen Licht- und Schatteneffekten. Während morgens die Landschaft noch hinter hübschem Nebel versteckt ist, erstrahlt sie gegen Mittag in voller Pracht und ist am Abend in die warmen Rottöne einer untergehenden Sonne gehüllt. Kein Wunder, dass alles so lebendig wirkt: Holte sich Miyamoto seine Ideen und Anregungen doch aus dem hauseigenen Garten in Kyoto. Die Animationen von Freund und Feind sind absolut flüssig und witzig inszeniert. Die teilweise unscharfen Texturen fallen meist nur aus der Nähe auf und sind nur ein kleiner Wermutstropfen in der Grafikpracht. Soundtechnisch bietet das Spiel eher niedliche

EIN TAG MIT DEN PIKMIN Morgens ist die Welt noch nebelverhangen (1). Am Vormittag weise ich meine Pikmin an, eine Brücke zu bauen (2). Kurz vor Mittag bekämpfe ich einen ekligen Käfer (3), und während die Sonne sich bereits wieder senkt, beauftrage ich meine Pikmin, ein paar Bomben zu holen, um eine Wand zu sprengen (4). Am Abend sichte ich eine fiese Spinne (5), doch für einen Kampf ist es zu spät und ich sammle meine Pikmin (6).

Musikstücke, die mit Sicherheit nicht jedermanns Sache sind, aber wunderbar zu *Pikmin* passen. Gut gelungen ist den Entwicklern auch die Dynamik der Musik, denn wenn auf dem Bildschirm nicht viel passiert, dann ist die Musik eher langsam und ruhig. Bahnt sich dagegen ein Kampf an, wird sie schneller und dramatischer. Sehr abwechslungsreich sind auch die zahlreichen Soundeffekte, die in guter Qualität auf die Game Disc gepresst wurden. Insgesamt ist *Pikmin* eine eindrucksvolle Demonstration der Leistungsfähigkeit von Nintendos neuem Konsolen-Flaggschiff.

PERFEKTE KONTROLLEN

Doch nicht nur Grafik und Sound wurden gut an den GameCube angepasst, auch die Steuerung wurde perfekt auf den Controller übertragen



WIE SÜSS Zunächst begegnet ihr nur kleineren Gegnern.

REALITÄTSGETREU Die Blätter zeugen von viel Liebe zum Detail.

ATTACKE Hier sprengen wir uns gerade den Weg frei.

und ist sehr intuitiv. Mittels des linken Analogsticks lenkt ihr Olimar, den A-Knopf nutzt ihr zum Werfen der Pikmin, mit B ruft ihr eure Pikmin per Trillerpfeife, drückt ihr den X-Knopf, stellen sich eure Pikmin geordnet nach Farben auf, und mit Y ruft ihr einen Informations-Bildschirm auf. Mit dem rechten Analogstick kommandiert ihr eure Pikmin und L, R sowie Z dienen verschiedenen Kamera-Einstellungen. Auch wenn alle Knöpfe konsequent genutzt wurden, werdet ihr schon nach kurzer Zeit Olimar und die Pikmin lässig über den Bildschirm steuern. Und die gute Steuerung kommt euch bei der Suche nach Olimars Raumschiffteilen auch sehr zugute, denn ihr habt gerade mal 30 Pikmin-Tage Zeit, bevor die Lebenserhaltungssysteme von Olimar versagen und er in der giftigen Atmosphäre des Planeten eingehen würde. Somit bleibt euch nicht allzu viel Zeit, dem Astronauten sein Schiff wieder alltüchtig zu machen. Denn ein Pikmin-Tag dauert gerade mal 15 Minuten, so dass ihr euch häufig entscheiden müsst: „Widme ich mich dem gemütlichen Ausbau meiner Pikmin-Armee oder begebe ich mich auf die Suche nach den Raumschiffteilen?“

ROT, GELB ODER BLAU?

Nachdem ihr die ersten Raumschiffteile gefunden habt, werdet ihr auch auf gelbe und blaue Pikmin treffen. Die unterschiedlich farbigen Pikmin verfügen über verschiedene Stärken und Schwächen. Während den roten Pikmin Feuer nichts ausmacht, können die gelben Bomben legen und die blauen Pikmin sind die einzigen Schwimmer unter den Pflanzenwesen. Nur wenn ihr die richtigen Pikmin zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, könnt ihr das Spiel meistern und Olimar wieder auf seinen Heimatplaneten zurückschicken. Und genau das macht das Spiel zu etwas Besonderem, denn *Pikmin* bietet einen einzigartigen Mix aus Strategie-, Adventure- und Puzzle-Elementen. Doch was den Spielspaß und die Wertung drückt, ist die Tatsache, dass *Pikmin* bereits nach einer relativ kurzen Spieldauer (bei geübten Spielern um die zehn Stunden) schon wieder vorbei ist. Insbesondere die letzten beiden Levels der fünf Areale sind extrem herausfordernd und bieten clevere Puzzles und anspruchsvolle Boss-Kämpfe. Hätte Nintendo der Game Disc mehr Areale spendiert, die die Klasse der letzten Levels aufweisen, hätte einer 90er-Wertung nichts im Weg gestanden.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
mal als Gärtner.

Ohne Zweifel, *Pikmin* ist eines der innovativsten Spielekonzepte der letzten Jahre. Dank der geschickten Kombination von Strategie-, Adventure- und Puzzle-Elementen ist für jeden Spielertypen etwas geboten. Echt schade, dass der Umfang von Miyamotos neuestem Streich etwas arg gering ausgefallen ist. Dennoch sollte *Pikmin* in keiner GameCube-Sammlung fehlen.

TEST
PIKMIN

Genre:	**Strategie**
Spieler:	**1**
Speichern:	**Memory Card, 19 Blöcke**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**5 Areale**
Sprache:	**Deutsch**

Internet: **www.pikmin.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**14. Juni**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 55,-	**Ohne Angabe**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
89%	82%	88%	**88%**

„Toller Strategie-Spaß mit guter Technik und intuitiver Steuerung. Miyamotos neuester Streich!“

MASSENSCHLACHTEN Häufig müsst ihr euch gegen mehrere Gegner gleichzeitig wehren.

Es herrschen **schwierige Zeiten** für New Yorks Superschurken, denn Spider-Man tritt seinen Dienst an.

Spider-Man: The Movie

Werfen wir doch mal einen Blick auf den Kalender: Während dieser Test getippt wird, schreiben wir den 27. Mai 2002, und leider vergeht noch über eine Woche, bis der offizielle *Spider-Man*-Film in unseren Lichtspielhäusern anläuft. Wir können uns daher noch kein Urteil erlauben, inwieweit das Spiel zum Kinofilm sich an der Vorlage orientiert. Doch das soll erst mal kein Problem sein, können wir den Titel doch völlig unvoreingenommen vom Riesen-Hype unter die Lupe nehmen. Insbesondere ist es auch deshalb interessant, da im gesamten Spiel keinerlei Filmaus-

SPINNEN KÖNNEN SO WAS Gekonnt kraxelt ihr an der Hochfassade entlang.

SHOWDOWN Einen Hund mag man nicht vor die Tür jagen – aber einen Spinnen-Mutanten und einen Vogelmenschen schon.

schnitte zu sehen sind, sondern die gesamte Story in Rendersequenzen oder Spielgrafik abläuft. In diesen erfahren wir zu Beginn den Werdegang des Teenies Peter Parker. Auf einem Schulausflug wird der Racker von einer gentechnisch veränderten Spinne gebissen und kann seitdem auf sehr beachtliche Spinnenkräfte zurückgreifen. Nach dieser kurzen Sequenz hockt er als Spider-Man auf einem New Yorker Hochhausdach und erinnert sich an seinen ersten Auftrag als Superheld. Danach steigt ihr in die Handlung ein und übernehmt in der Rückblende die Steuerung des mit Motorradmaske und Sweatshirt maskierten Helden. Erst wenn ihr die beiden Einstiegsabenteuer und somit auch den Knackpunkt in Peter Parkers Karriere erlebt habt, schlüpft ihr in das typische Spider-Man-Latexkostüm und geht auf Superschurkenjagd. Grob gesehen kann man die 22 Levels von *Spider-Man: The Movie* in zwei Kategorien einteilen. Auf der einen Seite gibt es die Episoden, welche in geschlossenen Häusern spielen, und dann gibt es noch die Abschnitte, welche Höhenangst erregend zwischen den Häuserschluchten New Yorks spielen. Die Steuerung des Superhelden ist jedoch jedes Mal gleich. Per Analogstick lauft ihr umher, mit dem A-Knopf springt ihr und per B- und X-Button teilt ihr Tritte und Schläge gegen die bösen Buben aus. So weit besteht kein Unterschied zum Standard-Ideal-3D-Action-Spiel. Zusätzlich kommen jedoch auch die restlichen Tasten des Joypads ins Spiel und sorgen dafür, dass ihr auch die bekannten Superfähigkeiten Spider-Mans einbringen könnt. So ist es für Spidey ein Leichtes, seine Gegner wie eine Spinne einzuwickeln oder lassomäßig einzufangen und einmal quer durch den Raum zu schleudern. Sollte das nichts helfen, könnt ihr auch die Fäuste mit superharter Netzflüssigkeit umwickeln und härtere Schläge raushauen. Im Falle des Falles kann sich Spider-Man auch selber einspinnen und lässt in einer bombastischen Explosion den ganzen Klumpatsch auf seine Gegner los. Jede dieser Aktionen kostet aber Netzflüssigkeit, die erst eingesammelt werden muss und daher recht sparsam verwendet werden sollte. Kostenfrei ist dafür das Schwingen an den Fäden im Tarzan-Stil. Innerhalb von Gebäuden macht diese Tak-

FLAMMENDES INFERNO In seinem Kirchturm hat Vulture unserem Helden eine fiese Falle gestellt.

INFO SPECIAL MOVES

Die Kraft der Spinne

Spidey hat eine Menge drauf!

Wo der Action-Held von heute seine Handfeuerwaffe sprechen lässt, benutzt Spider-Man seine übernatürlichen Fähigkeiten. Meistens hat er vier verschiedene Techniken, die ihm helfen, sich die Scharen der Bösewichter vom Hals zu halten. Während die Einwickelungstechnik am besten dafür geeignet ist, gegen einige Gegner weniger zu kämpfen und sie sich ein wenig später vorzunehmen, sind die verstärkten Fäuste im Kampf gegen stärkere Gegner nützlich. Wer sich extrem eingekesselt fühlt, sollte die Kokon-Explosion nutzen. Als letzte Spider-Man-Fähigkeit kommt noch das Lasso-Werfen hinzu. Dessen taktischer Nutzen hat sich uns bisher aber entzogen.

SPINNEN-KOMBO Zuerst wickeln wir einen Gegner ein (1) und lassen ihn dann durch den Raum sausen (2). Dann machen wir eine Kokon-Bombe (3) und gehen mit verstärkten Fäusten (4) zum Torwächter.

tik nur Sinn, wenn ihr schnell eine größere Halle durchqueren wollt. In den Außenlevels ist sie jedoch die einzige Möglichkeit, von Hochhaus zu Hochhaus zu gelangen. Der Standard-Feind lauert hier auf den Dächern und muss mit denselben Taktiken besiegt werden wie sein Indoor-Kollege. In den späteren Levels können jedoch nicht nur die Superschurken fliegen, sondern sie jagen Spidey auch fliegende Drohnen auf den Hals. Wenn dieser Fall eintritt, habt ihr es mit schwindelerregenden Luftkämpfen zu tun, die nur noch mit Superfähigkeiten zu bestreiten sind. Stets den Straßenabgrund vor Augen, teilt ihr Netzschwinger aus oder schießt in einem kurzen Moment des freien Falls eine Ladung Spinnenfäden auf den Feind.

ALTBEKANNTES NEU SERVIERT

Wer bereits Kontakt zum Vorgänger *Spider-Man* hatte, dem wird auffallen, dass man bei Activision für die Filmumsetzung auf dasselbe Spielprinzip zurückgegriffen hat. Schlimm ist das jedoch nicht, da das Ganze sehr viel Laune macht und besonders die vielen Endgegner für einen großen Motivationsschub sorgen. Allerdings hatte man beim Vorgänger die Kameraführung besser im Griff. So verbringt man bei *Spider-Man: The Movie* des Öfteren sehr viel Zeit mit dem Justieren der Perspektive. Hier hätte eine intelligentere Automatik sicher einiges wettmachen können. Ansonsten lässt sich über Grafik und Sound kaum meckern. Die deutsche Synchronisation gibt sich zwar häufig äußerst hanebüchen, aber insgesamt lässt sich mit ihr leben. Die Musik ist orchestral und heldenhaft. Wir vermuten, dass es sich wohl um den originalen Soundtrack handeln wird. Wenn euch der Film gefallen hat oder ihr sowieso Spider-Man-Fan seid, müsst ihr diesen Titel haben!

JEAN-REINER JUNG

U-BAHN-RÄTSEL Der Weg ist versperrt, aber vielleicht kommen wir ja hinter dem Zug weiter.

TERROR IM BAHNHOF Dank Superkräften kann man sich auch ruhig mit mehreren Feinden anlegen.

SCHALK IM NACKEN Dies ist auch eine Möglichkeit, die Bösen zu bekämpfen.

DU BIST ERLEDIGT! Der Möchtegern-Schurke Shocker ist Spidey im Zweikampf unterlegen.

BITTE RECHT FREUNDLICH Bei den spannenden Luftkämpfen gibt es coole Perspektiven.

SO SIEHT ERDBODEN AUS Der störende Nebel des Vorgängers ist endlich verschwunden. Höhenangstgeplagte dürfen sich freuen.

INFO KONVERTIERUNGS-CHECK

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Performance:	Läuft flüssiger
Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube	Gut

Im Gegensatz zur PS2-Version läuft der GC-Spider-Man sehr flüssig und hat seltener mit Ruckeleinlagen zu kämpfen. Des Weiteren sind die Animationen auch fließender.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jean-Reiner Jung
hasst Insekten.

Die *Spider-Man*-Spiele begleiten mich schon, seitdem ich bei der N-ZONE angefangen habe, und jedes Mal, wenn der Spinnenfatzke auf dem Bildschirm herumtanzt, nehme ich mir vor, doch mal die Comics zu lesen. Denn bisher hat mich Activision noch nie mit seiner Spidey-Lizenz enttäuscht. *Spider-Man: The Movie* hat zwar ein paar Probleme mit der Kameraführung und einige Levels sind etwas öde, aber dafür bekommt man wirklich spannende Action-Kost mit einer gesunden Prise Humor geboten.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

SPIDER-MAN: THE MOVIE — Activision — 83%

Spider-Man gewinnt das Duell der Superhelden. Die Mischung aus Action-Adventure und Lüftkämpfen kann sich sehen lassen.

Batman: Vengeance — Ubi Soft — 81%

Die langatmigeren Levels und die fehlende Abwechslung sorgen dafür, dass der Fledermaus-Mann den Kürzeren zieht.

TEST
SPIDER-MAN: THE MOVIE

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	22 Levels
Sprache:	Dt. Texte, dt. Sprache
Internet:	www.activision.de
Hersteller:	Activision
Termin:	6. Juni
Preis:	€ 59,95
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	82%	84%	83%

„Activision pflegt seine Lizenz. Spider-Man: The Movie ist **ein Pflichtkauf** für alle Spidey-Fans."

007 – Agent im Kreuzfeuer

Habt ihr den Smoking und die Walther PPK griffbereit? Klasse, dann kann das neueste Bond-Abenteuer ja losgehen.

So hatte sich die vollbusige CIA-Agentin Zoe Nightshade bestimmt nicht ihren freien Samstagabend vorgestellt. Statt auf irgendeiner Yuppie-Party rumzuzappeln und lustige Getränke mit Schirmchen zu trinken, wurde sie von einem größenwahnsinnigen Spinner namens Nigel Bloch an ein U-Boot gekettet, das in fünf Minuten in ein Gewässer voller Haifische abtauchen wird. Das Wochenende ist dahin. Zur selben Zeit in einem geheimen Forschungslabor auf dem Grunde des rotchinesischen Meeres: Die Großindustrielle Adrian Malprave wirft einen letzten Blick auf die startklaren Atomraketen. Schon bald wird sich die Weltordnung zu ihren Gunsten verschoben haben.

007 GREIFT EIN

Eine bildschöne Frau in Nöten? Die Welt wird von einem genialen Superschurken bedroht? In einem Casino steht ein frischer Wodka-Martini herum? Das schreit geradezu nach einem Auftritt des britischen Superagenten James Bond 007. Diesmal hat der berufsmäßige Weltretter aber nicht den ganzen Spaß für sich alleine, denn ihr dürft in die Haut des Actionhelden und Frauenschwarms schlüpfen und für Recht und Ordnung kämpfen. Bevor es allerdings an die exotischsten Örtlichkeiten der Welt geht, weiht euch eure Vorgesetzte M erst einmal in die Mission ein. Meistens geht es darum, aus der Ego-Perspektive einen typischen Bond-Schauplatz (Luxusvilla, Geheimlabor oder Botschaft) zu infiltrieren und irgendwelche Informationen zu beschaffen. Das alleine wäre eines Bond-Spieles natürlich nicht würdig. Denn wenn es eines gibt, das wir über Bond wissen, dann ist es, dass dieser Bursche Stil hat. Wo Nachwuchs-Agenten nur die Bleispritze sprechen lassen, orientiert sich der fortgeschrittene Spion am Leinwandvorbild und schaltet für einen satten Punktebonus die Feinde gewitzt aus. Ob ihr nun eine Holzkiste auf die Schergen fallen lasst, den Endgegner per ferngesteuerten Kran in flüssiges Metall plumpsen lasst oder einfach nur die

RUNDFLUG Mit dem Raketenrucksack könnt ihr entlegene Bonus-Regionen erkunden.

DER SCHAKAL Im Kampf gegen die Killerin Schakal müsst ihr ein wenig Köpfchen beweisen.

KLEINE STADTRUNDFAHRT Im russischen Panzer beseitigt Bond so manchen Feierabend-Stau.

LEBEN UND STERBEN LASSEN Der britische Botschafter in Rumänien steht wohl auf der Gehaltsliste der Bösen.

LAHM GELEGT Da ihr den Lieferwagen nicht zerstören dürft, legt ihr ihn mit dem elektromagnetischen Q-Pulse lahm.

netten Goodies aus Qs Labor benutzt, bei diesem Ego-Shooter ist Stil gefragt.

MEHR MODI

Die klassischen Ego-Shooter-Levels sind jedoch nicht alles. Da die heimlichen Stars der Filme ja sowieso schon immer die Autos waren (lassen wir die weiblichen Hauptdarsteller mal weg *g*), könnt ihr euch zwischen einigen Infiltrierungsaufträgen immer mal wieder in ein berühmtes Bond-Auto setzen. In Hongkong verfolgt ihr einen bewaffneten Kurier mit dem BMW Z8 und jagt im Aston Martin DB5 durch die Straßen des verschlafenen Bukarest. Dass die Extrawaffen dabei nicht zu kurz kommen, versteht sich ja von selbst. Andere Missionen, in denen ihr einen festen Parcours entlangrollt, kommen als reine Fadenkreuz-Ballerei daher. So übernimmt die gute Zoe Nightshade mal das Steuer eures Wagens, während ihr aus dem Schiebedach gegen angreifende Helikopter feuert, oder ihr übernehmt den Schützenturm eines Panzers und ballert auf alles, was sich in der historischen Altstadt einer osteuropäischen Hauptstadt bewegt. Wer nach einer Mission noch ein wenig Zeit hat und sogar einige Mitspieler vor den GameCube zerren kann, hat noch die Möglichkeit, im Agenten-Trainingslager einige kurzfristig recht

GEHEIMGANG Mit dem Laser lässt sich so manche sichere Passage öffnen.

DUELL Im Zweispieler-Modus begegnen sich Bond und Schakal noch einmal.

INFO DIE ANDEREN BOND-FILME

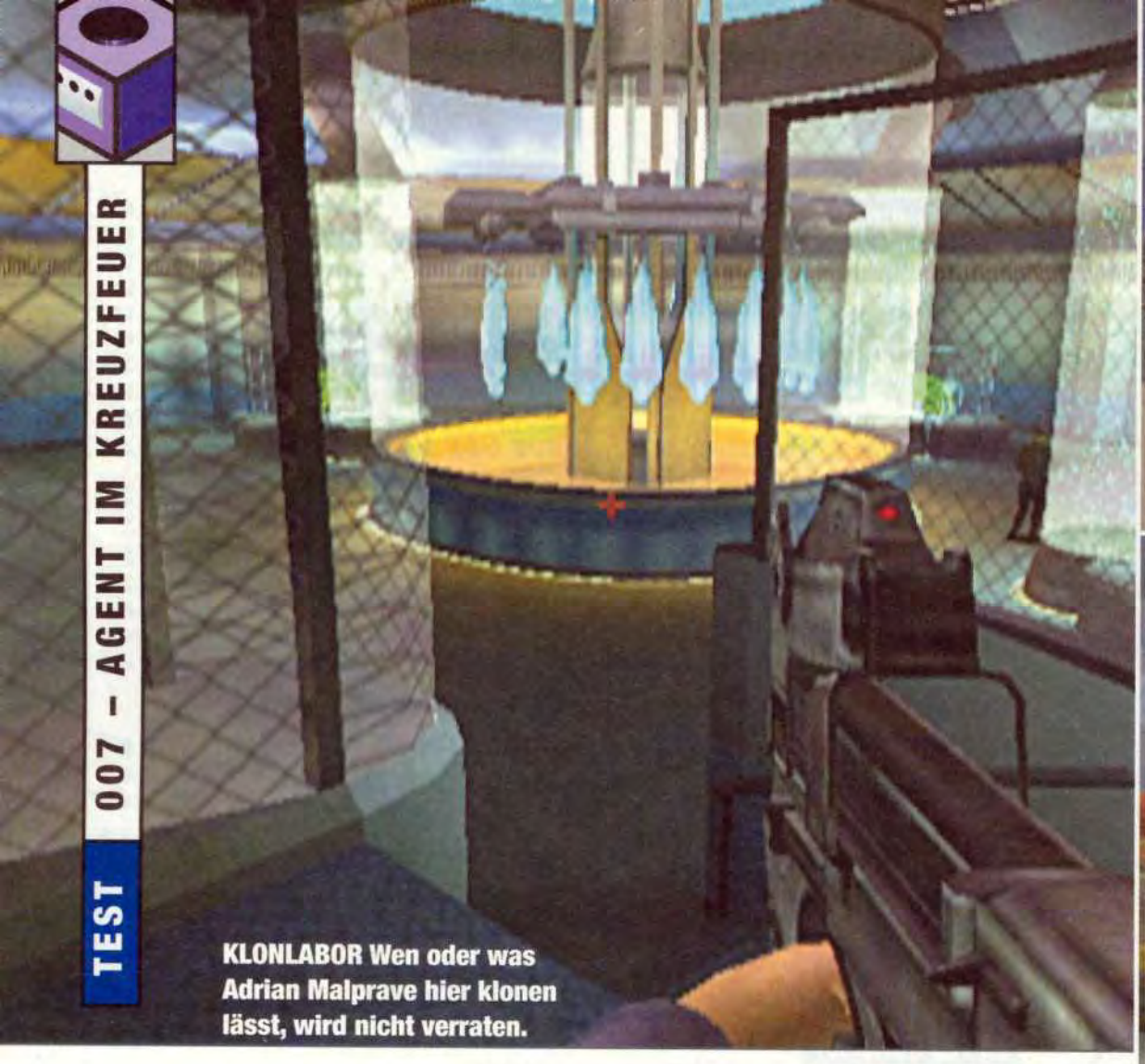
20 sind nicht genug

Da sich die Entwickler von *James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer* anscheinend wirklich alle Bond-Filme noch mal reingezogen haben, nutzen wir jetzt die Chance für einen kleinen 007-Film-Überblick. Zwar kommt in diesem Jahr noch der offizielle zwanzigste *James Bond*-Film unter dem Titel *Die another Day* in die Kinos – wer sich aber als echten 007-Fan bezeichnet, hat in seiner Geheimagenten-Videosammlung noch drei weitere Filmchen stehen. Denn neben den so genannten „echten" Bond-Filmen von United Artists und MGM gibt es noch die drei inoffiziellen, von denen besonders der Bond aus dem Jahre 1954 wegen seiner Seltenheit die Krönung jeder Sammlung ist.

Casino Royale (1954)
Bond-Darsteller: Barry Nelson
Die Verschwörung: Der Smersh-Agent LeChiffre hat jede Menge Geld seiner Organisation veruntreut, das er nun im Casino Royale zurückgewinnen muss.
Dieser Fernsehfilm wurde bereits zwei Jahre, nachdem Bond-Erfinder Ian Fleming den gleichnamigen Erstlingsroman fertig gestellt hatte, ausgestrahlt. Nett ist aber, dass man schon damals einen Star für die Rolle des Bösewichtes einsetzte und den kauzigen Peter Lorre in die Rolle des zwielichtigen LeChiffre steckte. Wer sich glücklich schätzen kann, eine englische Videokassette aus der Neuauflage von 1995 erwischt zu haben, kann sich über eine billige Kulisse, langweilige Actioneinlagen und den schlechtesten Bond-Darsteller aller Zeiten freuen.

Casino Royale (1967)
Bond-Darsteller: Zu viele (u. a. David Niven und Peter Sellers) (jeder will halt Bond sein)
Die Verschwörung: Dr. Noah will mittels eines Giftgases dafür sorgen, dass alle Männer über 1,75 m tot umfallen und alle Frauen unglaublich schön werden.
Nach *Man lebt nur zweimal* war die Welt im Bondfieber – einige amerikanische Produzenten kramten ihre alte *Casino Royale*-Lizenz wieder heraus und wollten etwas großartiges auf die Beine stellen. Ein Dutzend Regisseure filmten drauflos und bannten Weltstars wie David Niven, Jean-Paul Belmondo und Peter Sellers auf fast zweieinhalb Stunden Zelluloid. Am Ende zeigte sich aber, dass zu viele Köche doch den Brei verderben und anstelle eines spannenden *James Bond*-Filmes lief etwas in den Kinos, das wirkte, als hätten die Chaoten von Monty Python das Drehbuch geschrieben oder Helge Schneider den Schnitt übernommen. Kein Wunder, dass die *Austin Powers*-Serie sehr gerne aus diesem Film zitiert.

Sag niemals nie (1983)
Bond-Darsteller: Sean Connery
Die Verschwörung: SPECTRE klaut zwei Atombomben und erpresst nun die freie westliche Welt.
Über die Hintergründe zu diesem Bond-Film könnte man ein ganzes Buch füllen. Nach jahrelangen Gerichtsverhandlungen hatten es die Produzenten, endlich geschafft, durchzudrücken, dass sie den „echten" Bond-Film *Feuerball* neu verfilmen dürfen. Bemerkenswert ist dabei, dass sie es auch noch geschafft haben, den Ur-007 Sean Connery als Titelhelden zu bekommen. Insgesamt ist der Film auch um einiges besser als so mancher offizielle Bond – wenn da nicht die schlechte deutsche Synchronisation und Klaus-Maria Brandauer als schelmischer Oberbösewicht wären.



KLONLABOR Wen oder was Adrian Malprave hier klonen lässt, wird nicht verraten.

HUBSCHRAUBER-EINSATZ Gegen diesen Helikopter hätte Bond mit seiner Walther PPK keine Chance.

RUNDFLUG Mit dem Raketenrucksack könnt ihr entlegene Bonus-Regionen erkunden.

HALLO, SEEMANN! Die gegnerische Basis wird hart von einigen raubeinigen Seemännern verteidigt.

unterhaltsame Multiplayer-Runden in speziellen Arealen zu absolvieren.

PERFEKT FÜR FILMFANS

Kommen wir mal zur technischen Seite: *James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer* erschien ja schon für Sonys PlayStation 2. Auf den ersten Blick gleichen sich die beiden Versionen auch wie ein goldener Colt dem anderen. Auf den zweiten Blick sieht die GameCube-Version jedoch um einiges flüssiger aus. Einen Preis gewinnt die Grafik wegen akuter Textur-Armut nicht. Wer noch mehr meckern möchte, kann sich an der Gegnerintelligenz auslassen. Die Feinde sind absolut strohdoof. Sie bewegen sich meist auf festgelegten Pfaden und mer- ken es noch nicht einmal, wenn man sie aus einem Lüftungsschacht direkt anschaut. Na ja, für PC-Veteranen mag dieser Umstand vielleicht wahre Blasphemie sein – in einem Konsolen-Shooter, der hauptsächlich von Design und Bond-Flair lebt, macht das jedoch gar nichts. Was allerdings auf die Wertung drükkt, ist der geringe Umfang des Spiels. Erfahrene Spieler haben die zwölf Missionen des Konsolen-exklusiven Bond-Abenteuers ratzfatz durch und spielen höchstens jeden Auftrag noch einmal, um die Platin-Medaille für neue Agenten-Ausrüstungen einzusacken. Absolute Bond-Fans stören sich daran jedoch nicht und dürfen der Endwertung noch mal 5 % hinzuaddieren.

JEAN-REINER JUNG

INFO KONVERTIERUNGS-CHECK

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Performance:	Ein paar mehr Details, läuft flüssiger
Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube	**Gut**

Grafisch sieht die GameCube-Fassung der PlayStation2-Version fast zum Verwechseln ähnlich. Allerdings ruckelt die Würfel-Version weniger und wer sich ein wenig umschaut, kann ein paar neue Details entdecken.

PLAYSTATION 2 Ein Blick durch das Fenster zeigt nichts Besonderes.

GAMECUBE Auf dem GameCube wird Bond zum Spanner.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jean-Reiner Jung gibt sich stylish.

Nach diesem tollen Videospiel hat es der nächste *007*-Schinken, der im November in die Kinos kommt, für mich sehr schwer. Denn wer braucht noch den Leinwand-Agenten, wenn er selber in seine Rolle schlüpfen kann und eine Story erspielt, die locker Popcorn-Leichen wie *Diamantenfieber* an die Wand spielt. Alles, was einen guten Bond-Film auszeichnet, findet der Kenner auch in diesem Spiel: Größenwahnsinnige Superschurken, furiose Extrawaffen und heiße Bond-Girls. Letztere tauchen übrigens in regelmäßigen Abständen auf, haben mindestens Körbchengröße D und sind meinem Alter Ego meistens sofort verfallen. Was kann schöner sein?

TEST*

007 – AGENT IM KREUZFEUER

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Missionen
Sprache:	Dt. Texte, dt. Sprache

Internet: **007.ea.com**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,99	**Ab 16 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	81%	84%	**83 %**

„James Bond in den Klonkriegen. Tolle Story und **perfektes Filmflair** um den britischen Superagenten."

*Der Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Import-Version.

Jeremy McGrath Supercross World

Das **Motocross-Spiel** fährt direkt in die unteren Wertungsregionen.

Während 25 unterschiedliche Strecken und abwechslungsreiche Stunts in der Theorie gut klingen, sieht die Praxis anders aus. Das Streckendesign ist langweilig, die Stunts wenig unterschiedlich und die Kontrollen vermitteln zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, ein Motocross-Bike zu steuern. Die Gegner scheinen sich dem schwachen restlichen Spiel anzupassen und fahren brav einer hinter dem anderen her, ohne von ihrer Spur abzukommen. Schwammige Texturen und karge Streckengestaltung sind GameCube-unwürdig. Lediglich die Musik passt mit fetzigen Melodien von Mudhoney und Sevendust gut zu dem Motocross-Spektakel, kann jedoch den Absturz in untere Wertungsregionen nicht verhindern.

FABIAN SLUGA

ARM Die Grafik wird der Power des GameCube nicht gerecht.

STUNTSHOW Leider unterscheiden sich die Stunts kaum.

MEIN FAZIT: SCHWACH

Fabian Sluga langweilt sich.

Die Grafik ist schwach und die Spielbarkeit von *Jeremy McGrath Supercross World* unter aller Kanone. Selbst der Mehrspieler-Modus ist langweilig. Da bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo irgendwann eine neue Version von *Excitebike* für den GameCube veröffentlicht.

TEST – J. MCGRATH SUPERCROSS

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 9 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	25 Strecken
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.acclaim.de
Hersteller: Acclaim	Termin: Erhältlich
Preis: € 59,95	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Besonderheiten: 60-Hertz-Modus	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
44%	62%	39%	40 %

„**Langweilige Motocross-Hatz** mit einer schwachen Steuerung und eintöniger Grafik"

Legends of Wrestling

Ist das erste **GameCube-Wrestling-Game** so legendär wie die darin vorkommenden Wrestler?

Zu Beginn des Spiels trumpft *Legends of Wrestling* mit einer Auswahl von satten 42 bekannten Wrestlern auf, doch bereits die unterschiedlichen Matcharten enttäuschen. Denn mit bis zu vier Spielern könnt ihr nur im Tag-Team-Modus antreten oder alleine in Einzelmatches, im Tournament-Modus sowie im Karriere-Modus. Beim Einmarsch laufen die Kämpfer den Gang entlang und klatschen wahllos in die Zuschauermenge, egal ob da nun gerade einer steht oder nicht. Grafische Schwächen offenbart *Legends of Wrestling* auch im Ring. Beine ragen durch den Bauch des Gegners, die Animationen sind schwach und die Proportionen der Wrestler stimmen nicht mit den Realvorbildern überein. Zumindest spielerisch kann der Titel einigermaßen überzeugen. Wer nicht auf ein Wrestling-Game für den GameCube verzichten kann, darf zugreifen – alle anderen sollten noch etwas warten. Acclaim selbst kündigte bereits den zweiten Teil an.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT: OK

Fabian Sluga wartet lieber auf *X8*.

Legends of Wrestling ist eine 1:1-Umsetzung der mäßigen PS2-Version. Die Grafik ist schwach, das Gameplay ist träge und es gibt wenig Optionen – echte Wrestling-Fans warten besser auf das vielversprechend aussehende *WWE Wrestlemania X8* von THQ.

TEST – LEGENDS OF WRESTLING

Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke
Schwierigkeit:	3 Stufen
Umfang:	42 Wrestler
Sprache:	Englisch
Internet:	www.acclaim.com
Hersteller: Acclaim	Termin: Erhältlich
Preis: € 59,95	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Besonderheiten: 60-Hertz-Modus	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
49%	62%	56%	56 %

„**Schwache Technik,** wenig Dynamik, kaum Matchoptionen – 42 Wrestler reißen auch nichts mehr!"

SPECIAL FEATURE Bret Hart klatscht mit einem nicht vorhandenen Zuschauer ab.

GRAFIKFEHLER Jerry Lawler greift Hulk Hogan durch den Kopf.

WITZIG Gelegentlich steht der Schiri im Weg.

NIMM DAS, DU FEDER-KISSEN! Spidey gibt dem Vulture eine saftige Abreibung.

ZACK! KLATSCH! PENG! Die Comic-Effekte erinnern an uralte Batman-Filme.

BONUSRUNDE Eine kleine Abwechslung mit sehr guter Grafik.

BITTE NICHT FRAGEN! Wir wissen auch nicht, wo das Ende des Fadens befestigt ist.

Peter Parker alias Spider-Man kommt auch auf dem GBA zu seinem Auftritt.

Spider-Man: The Movie

Ein regelmäßiger Gast lässt sich mal wieder auf einem Nintendo-Handheld blicken. Nach den sehr guten Episoden auf dem Game Boy Color und *Spider-Man: Mysterio's Menace* auf dem GBA kehrt der Spinnen-Mann aus aktuellem Anlass zurück. Pünktlich zum Start des Kinofilms können Spider-Man-Fans auf dem Game Boy Advance zur Jagd auf den teuflischen Grünen Kobold blasen. Im bekannten Latex-Outfit wetzt ihr als Spider-Man durch die Levels und müsst diverse Aufgaben erledigen. Diese sind recht abwechslungsreich und neben dem Suchen von Gegenständen oder dem Befreien von Geiseln müsst ihr auch unter Zeitdruck ein Gebäude fluchtartig verlassen oder mit möglichst wenig Schaden ans Ziel kommen. Behindert werdet ihr natürlich durch ein großes Aufgebot an übel gelaunten Bösewichtern. Diese erledigt ihr entweder in bekannter Prügelspiel-Manier mit den blanken Fäusten oder setzt eingesammelte Superhelden-Fähigkeiten ein. Nachdem euch ein Oberbösewicht wie Vulture, Kraven oder Scorpion zum Endkampf gefordert hat, bietet das Spiel ein kleines Schmankerl für Grafik-Fans: In einer Bonusrunde schwingt ihr in sehr guter 3D-Grafik durch die Häuserzeilen New Yorks. Grafisch sieht diese Angelegenheit klasse aus, aber leider wirkt sie spielerisch sehr aufgesetzt. Auch der Rest des Spieles geizt nicht mit tollen Effekten wie transparentem Nebel und sehr flüssigen Animationen. Von der Spielbarkeit her gibt sich der GBA-Spidey sehr flott.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **GUT**

Jean-Reiner Jung
ist eingewickelt.

Es ist schon beachtlich, wie flink Spidey durch die Levels spurtet und den Bösewichtern Kinnhaken verpasst. Selten erlebt man ein so flottes Spiel, das auch noch eine vorzügliche Spielbarkeit besitzt. Der Comic-Look tut dem Spiel sehr gut und zeigt, dass die Entwickler nicht bloß ein Spiel zum Film abliefern wollten. Leider bietet der Titel neben der tollen Grafik und einigen netten Effekten kaum Neues im Action-Jump&Run-Sektor. Für eine Filmumsetzung ist das Spiel aber sehr solide und kann durchaus empfohlen werden.

TEST
SPIDER-MAN: THE MOVIE

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Levels
Sprache:	Englisch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller **Activision**	Termin **6. Juni**
Preis **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
86%	80%	82%	**82%**

„Flottes Action-Spiel mit toller Grafik und einigen spielerischen Mängeln“

Star Wars Episode II:
Angriff der Klonkrieger

Im Kino ist Episode II ein Fest für die Sinne. Auf dem GBA ist sie ein Fall für die **Mülltonne.**

Was gab es in diesem Monat doch für tolle Lizenz-Titel! Perlen wie *Spider-Man: The Movie* und *Agent im Kreuzfeuer* ließen einen völlig vergessen, was für einen schlechten Ruf Spiele zu Filmen oder Fernsehserien doch haben. Wenn dann aber zeitgleich eine echte Gurke wie *Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger* ins Testlabor kommt, ist man schnell wieder auf dem Boden der Tatsachen. Aber hübsch der Reihe nach: In diesem Spiel zum gigantischen Kino-Ereignis versucht ihr, je nach Level, Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker oder Mace Windu durch eine bekannte Film-Location zu schleusen. Dazu steuert ihr den Jedi-Ritter von links nach rechts durch die Kulisse und werdet alle paar Meter von Feinden umzingelt. Erst wenn ihr die Gegner mit dem Laserschwert oder der Macht vom Bildschirm gefegt habt, dürft ihr ein paar Schritte weitergehen, um euch erneut mit den Schergen der Dunklen Seite der Macht zu prügeln. Es wäre ja noch kein Beinbruch, wenn das Spiel nur so stupide wie die Beschreibung wäre, allerdings ist die Steuerung eures Recken so schlecht, dass man schon 20 Jahre in der Videospielgeschichte zurückgehen muss, um etwas Ebenbürtiges zu finden. Sprungpassagen sind so gut wie unspielbar und die Kämpfe scheitern an der langen Reaktionszeit der Helden sowie an einer verkorksten Steuerung, die ein Zuhauen nur erlaubt, wenn gleichzeitig eine Richtungstaste gedrückt wird. Einziger Lichtblick ist der bombastische Sound. Aber dafür braucht man dieses Modul nicht, denn für einen Bruchteil des Preises kann man die CD mit dem Soundtrack kaufen.

JEAN-REINER JUNG

WEGSPERRE Erst wenn diese Gegner besiegt sind, dürfen wir weitergehen.

3D-RASEREI Manchmal könnt ihr euch hinter das Steuer eines Gleiters klemmen.

MEIN FAZIT SCHWACH

Jean-Reiner Jung
rauft sich die Haare.

Dies ist definitiv das mieseste Spiel, das ich in meiner Karriere als Spiele-Redakteur testen durfte. Noch nicht einmal der bisherige Spielspaß-Oberkrepierer *Godzilla: Monster Wars* auf dem GBC hatte eine so üble Steuerung und ein so schlechtes Leveldesign. Wie konnte es bloß dazu kommen? Hat die Dunkle Seite der Macht THQ übernommen, um mit diesem Spiel die Jedi-Ritter zu blamieren? Ich weiß es nicht. Was ich aber weiß und was mir wirklich Sorge bereitet, ist, dass sich dieser Titel wegen seiner starke *Star Wars*-Lizenz doch verkaufen wird. Wer für den „Angriff der Klobürsten" auch immer € 50,- ausgibt – mein Beileid hat die Person bestimmt nicht. :-P

TEST
STAR WARS EPISODE II

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller	Termin
THQ	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
43%	80%	10%	**34%**

„Aaaaargh! Wer hätte jemals gedacht, dass so schlechte Spiele noch programmiert werden?"

Zone of the Enders: The Fist of Mars

Konamis Z.O.E. war ein weltweiter **PS2-Hit** und kassierte durchweg hohe Wertungen. Ob die GBA-Fassung genauso abräumen kann?

MÄCHTIG Die Kampfroboter geben ein wirklich imposantes Bild ab.

PALAVER Zwischen den Kämpfen gilt es oftmals, ziemlich lange Konversationen zu ertragen.

Ihr schlüpft in die Rolle von Cage, dessen Raumschiff über dem Mars abgeschossen wird. Auf dem roten Planeten angekommen, schließt er sich einer Untergrund-Organisation an. Der Planet wird von der Erden-Regierung beherrscht und ausgebeutet. Dies wollen die tapferen Befreiungskämpfer ändern und Cage wird ihnen dabei helfen. Klingt doch schon mal nicht schlecht, oder? Im Gegensatz zur PS2-Version handelt es sich aber nicht um einen Action-Titel. Bei *Z.O.E.: The Fist of Mars* geht es vergleichsmäßig gemächlich zur Sache, denn hier wird rundenweise gekämpft. Wer *Advance Wars* kennt (wer tut das nicht), weiß, was ihn erwartet. Das Schlachtfeld, welches in einzelne Quadrate unterteilt ist, seht ihr dabei von oben. Jede eurer Einheiten dürft ihr pro Runde einmal bewegen beziehungsweise angreifen lassen. Sobald eine gegnerische Einheit in Reichweite ist, dürft ihr angreifen. Bei Kampfhandlungen wird das IAS-Interface (Interactive Action Sequence) aktiviert. Dabei wird in die actionreichere Ego-Perspektive umgeschaltet. Wenn ihr angreift, müsst ihr den Gegner mit dem Fadenkreuz fixieren, während ein Countdown läuft. Bevor dieser null erreicht, müsst ihr zuschlagen. Befindet sich euer Gegner im Zentrum des Fadenkreuzes, reicht sogar meist ein einziger Treffer, um das Vehikel eures Kontrahenten zu zerstören. Dieses Feature ist auf Dauer etwas eintönig und kann deaktiviert werden. Zwischen den einzelnen Battles wird die Story im typischen Japano-Anime-Stil weitergesponnen. Je nach Fortschritt verzweigt sich das Ganze sogar und bietet mehrere Handlungsstränge. Grafisch wirkt *Z.O.E.* ziemlich mau, wogegen das IAS-Interface gelungen ist. Der Sound hingegen ist wirklich gut – vor allem die musikalische Untermalung des Ganzen ist wirklich klasse. Strategie-Fans sollten nicht nur mangels Alternativen auf jeden Fall zugreifen.

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT **GUT**

Ahmet Iscitürk
hasst Kulleraugen.

Da ich ein großer Fan von Strategic RPGs bin, war ich natürlich sehr gespannt auf *Z.O.E.*. Die Idee mit dem IAS-Interface finde ich sehr gelungen, wobei es mit der Zeit etwas eintönig werden kann, dauernd nur Gegner zu fixieren. Wenn wir schon dabei sind: Eintönig werden auch die ellenlangen Dialoge zwischen den Charakteren. Oftmals geben diese nämlich nur unwichtiges Geschwätz von sich. Fans von rundenbasierten Strategie-Spielen kommen trotzdem nicht an *Zone of the Enders* vorbei.

TEST
ZONE OF THE ENDERS

Genre:	Strategie
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30 Kapitel
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.com**

Hersteller	Termin
Konami	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 49,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	80%	78%	**78%**

„Rundenbasiertes Strategie-Scharmützel mit einigen Längen"

GT Advance 2 Rally Racing

Mit GT Advance 2 Rally Racing können **nun auch Rallye-Fans** auf dem GBA ihren Spaß haben.

Respekt! So motivierend sind Handheld-Racer eher selten. Ihr klemmt euch hinter das Steuer eures Rallye-Boliden und lasst die Pistensau raus. Jede der 15 Karossen lässt sich frisieren und hat ein individuelles Fahrverhalten – wobei sich dieses bei Handheld-Spielen sowieso in Grenzen hält. Die Steuerung der Flitzer ist trotzdem toll gelungen und sorgt für heiße Rennduelle – egal ob ihr durch die Wüste rast oder über vereiste Schnee-Pisten schlittert. Ihr seht also, dass der Titel einiges zu bieten hat, und dank modulinternem Batteriespeicher werden eure Fortschritte immer schön abgesichert. In puncto Grafik gibt es GBA-typische Mode-7-Effekte zu bestaunen. Der Sound überzeugt vor allem durch die Sprachausgabe eures Co-Piloten. Zu guter Letzt sei noch erwähnt, dass ihr per Linkkabel auch zu zweit Gas geben dürft.

AHMET ISCITÜRK

MEIN FAZIT SEHR GUT

Achmet Iscitürk
rast wie die Sau.

Mir hat *GT Advance 2* auf Anhieb gefallen. Dank der Optionsvielfalt und der vielen Herausforderungen habe ich so manche Stunde mit dem Modul verbracht. Schön, dass die Strecken nicht einfach platt sind, sondern Steigungen und Buckel bieten.Alle Rally-Freunde greifen sofort zu!

TEST
GT ADVANCE 2 RALLY RACING

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Fahrzeuge
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller	Termin
THQ	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 45,99	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	80%	83%	**83 %**

„Wer auf Motor-Sport steht, wird GT Advance 2 Rally Racing lieben!"

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
4 TAGE ACTION
Teste die Games der Zukunft
29. 8. - 1. 9. 2002
Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele
GC
GAMES CONVENTION
Offizielle Medienpartner:
Computer Bild
Computer Spiele
MCV Markt für Computer- & Videospiele
GamesMarkt.de
www.gc-germany.com

Britney's Dance Beat

Die **Plastik-Pop-Queen** feiert ihren GBA-Einstand und dürfte auch Mädels an den GBA locken.

Auf der PS2 ist *Britney's Dance Beat* mit dem Tanzmatten-Controller kompatibel. So hampelt man vor dem Bildschirm herum und bleibt fit. Auf dem GBA geht das nicht, doch dies sind nicht alle Abstriche, die gemacht werden müssen. So ist neben der abgespeckten Optik die mickrige Anzahl von gerade mal fünf Musikstücken sehr bitter. Zudem müsst ihr nur zum richtigen Moment bestimmte Buttons drücken – das war es auch schon. Für Fans ist der Titel aber sicherlich eine Wucht!

AHMET ISCITÜRK

Chessmaster

Schachfreaks dürfen mit Chessmaster auch unterwegs ihrem Lieblingshobby frönen.

Nach *Virtual Kasparov* kommt nun die zweite Schachsimulation für den GBA. Gerade als Anfänger fällt es schwer, einen Favoriten zu küren, da man als Laie kaum alle Feinheiten rausholt. Doch man muss kein Profi sein, um zu erkennen, dass der Titel zumindest in grafischer Hinsicht keinen Blumentopf gewinnen kann. Ansonsten hat man sich aber ins Zeug gelegt. Durch einen Trainingsmodus etwa lernt man das Spiel von der Pike auf und dank 16 AI-Routinen sind auch Profis gefordert.

AHMET ISCITÜRK

Dokapon: Monster Hunter

Ein **Rollenspiel** nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip erwartet euch mit Dokapon.

Ubi Softs RPG liefert bewährte Elemente wie etwa die Monster-Jagd, welche man ja schon von den Pokémon-Games kennt, und vermengt das Ganze mit frischen Ideen. Das Salz in der Gameplay-Suppe sind natürlich die Battles, welche in diesem Fall nach dem Stein-Schere-Papier-Schema ablaufen. Ihr entscheidet euch zum Beispiel für den Stein, und wenn euer Gegenüber die Schere wählt, habt ihr gewonnen – vereinfacht erklärt. RPG-Fans dürfen ungesehen zugreifen!

AHMET ISCITÜRK

Droopy's Tennis Open

Die bekannteste Kreation des Comiczeichners **Tex Avery** lässt auf dem GBA die Filzbälle fliegen.

Droopy's Tennis Open ist ein überraschend gutes Tennis-Game für Nintendos Kleinsten. Cool ist die Möglichkeit, mit nur einem Modul am Mehrspieler-Modus teilzunehmen. Es gibt zwei grundsätzlich verschiedene Spielarten: den Klassik-Modus und den Zeichentrick-Modus. Während es im Klassik-Mode nach bewährten Regeln zur Sache geht, müsst ihr euch bei letzterer Variante auf allerhand gefasst machen. Explosionsfreudige Bomben sind da noch das harmloseste Feature!

AHMET ISCITÜRK

GESCHAFFT! Für echte Britney-Fans geht endlich ein Traum in Erfüllung!

VERDAMMT! Fernseh-Liebling Lassie ist ein sehr starker Gegner.

FIGHT Die Kämpfe sind spielerisch gehaltvoll, aber grafisch öde.

ABGEFAHREN Im Comic-Modus liegt eine Bombe auf dem Court rum.

TEST BRITNEY'S DANCE BEAT

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	5 Songs
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller	Termin
THQ	**Juni**
Preis	USK-Freigabe
€ 49,99	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	83%	71%	**70%**

„**Spaßiges Teenie-Game** für zwischendurch, mit etwas zu geringem Umfang"

TEST CHESSMASTER

Genre:	Simulation
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Gegnertypen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**27. Juni**
Preis	USK-Freigabe
€ 45,99	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
54%	69%	75%	**69%**

„**Echte Schach-Fans** werden ganz sicher ihre Freude mit Chessmaster haben."

TEST DOKAPON: MONSTER HUNTER

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	151 Monster
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**20. Juni**
Preis	USK-Freigabe
€ 45,99	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	78%	82%	**80%**

„**Cooles RPG** mit neuem Kampfsystem und sympathischem Hauptcharakter"

TEST DROOPY'S TENNIS OPEN

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	6 Charaktere
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.bigben-interactive.de**

Hersteller	Termin
Bigben Interactive	**28. Juni**
Preis	USK-Freigabe
€ 39,99	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	71%	83%	**81%**

„Droopys GBA-Einstand muss man als gelungen bezeichnen. **Ein Heidenspaß!**"

MANGA!

DAS MANGA-MAGAZIN

CARLSEN COMICS

SANDLAND © 2000 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc. • HUNTER X HUNTER © 1998 by Yoshihiro Togashi / SHUEISHA Inc. • NARUTO © 2000 by Masashi Kishimoto / SHUEISHA Inc.
D.N.A. 2 ©1993 by Masakazu Katsura / SHUEISHA Inc. • ONE PIECE © 1997 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc. • SHAMAN KING © 1998 by Hiroyuki Takei / SHUEISHA Inc.

Dragon Ball Z:

Legendäre Superkämpfer

Der Titel lässt ein sagenhaftes Prügelduell erwarten. „Legendäre Superkämpfer" ist aber ein Kartenspiel.

Dragon Ball Z und kein Ende. Son-Goku und seine Freunde schlagen so manche Einschaltquote im Vorabendprogramm, lustige Sammelbilder verkaufen sich in Massen und Infogrames beschert uns endlich ein passendes Videospiel für den guten, alten Game Boy Color. Unter dem reißerischen Titel *Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer* steht jetzt endlich der heiß ersehnte Traum aller Saiyajin-Anhänger in den Händlerregalen. Wer jedoch wie bei den Spielen für die PlayStation mit einem Beat 'em Up rechnet, wird schwer enttäuscht. Auf dem Modul befindet sich nämlich ein Strategiespiel, das das japanische Trading-Card-Spiel zum Vorbild hat. Ihr steuert nach dem Tod seines Vaters den kleinen Son-Gohan über eine Oberwelt und sammelt fleißig Karten ein, die in den Duellen gegen die fiesesten Kämpfer des Universums eingesetzt werden. Habt ihr alle Karten in einem Abschnitt eingesammelt, wird in sehr textlastigen Zwischensequenzen die Story erzählt und daraufhin in einen Kampfbildschirm umgeblendet. Dort werden die Karten zuerst gemischt und dann könnt ihr sie gegen den computergesteuerten Gegner ausspielen. Zusätzlich lohnt es sich, Energie für Superattacken zu sammeln und diese dann vernichtend auf den Kontrahenten loszulassen. Als Gegenmaßnahme empfiehlt sich entweder einfaches Blocken oder trickreiches Ausweichen. Unsere Testversion hatte noch einige happige Fehler in der deutschen Übersetzung. Auf unsere Nachfrage gab man bei Infogrames jedoch bekannt, dass diese bis zur Veröffentlichung ausgemerzt seien.

JEAN-REINER JUNG

WOLLE TAUSCHE? Beim Levelaufstieg dürft ihr eurer Sammlung neue Karten hinzufügen.

4-PHASEN-ATTACKE Hier müsst ihr ganz schnell die sichtbaren Kommandos eingeben.

MEIN FAZIT **OK**

Jean-Reiner Jung
liest lieber Mangas.

Ich frage mich, welche Zielgruppe man mit diesem Spiel anpeilt. Den meisten DBZ-Anhängern ist das Spielprinzip sicherlich zu öde und Strategie-Fans monieren die nicht vorhandene Spieltiefe. Was am Ende übrig bleibt, ist ein langatmiger Schlagabtausch mit schon fast dilettantischer Dynamik. Man muss wirklich ein absoluter Hardcore-Dragon-Ball-Z-Fan sein, um sich dieses Spiel in den Modulschacht zu schieben.

TEST
DRGAON BALL Z

Genre:	Strategie
Spieler:	1
Speichern:	Batterie
Link-Modus:	Nein
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 20 Stunden Spielzeit
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**Juni**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 40,-	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
63%	74%	52%	**58%**

„Strategisches Kartenspiel mit langatmigen DBZ-Kämpfen"

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Phantasy Star Online Episode 1 & 2 Beta-Tests

In Japan hat Sega gerade die Beta-Tests zum ersten GameCube-Online-Rollenspiel *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* gestartet. Seit dem 31. Mai werden die Testkits an eine limitierte Anzahl von Beta-Testern in ganz Japan verschickt. Das normale Standard-Set enthält ein Modem, die Beta-Software und den speziellen Keyboard-Controller. Das GameCube-Modem passt in eine der Aushöhlungen auf der Unterseite des Würfels und erlaubt es, die Konsole mit einer normalen Telefonleitung zu verbinden. Obwohl man bisher bei *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* nur mit einem Standard-Modem online gehen kann, wird es im Verlauf diesen Jahres ein spezielles ADSL-Modem für eine sichere und schnellere Verbindung geben. Die Beta-Version ist spielbar zwischen Juni und Juli, um das Modem und die Online-Aspekte zu testen.

TREFFEN IM FOREST FOnewearl N-ZONE und RAcast COMPUTEC gehen in den Wald.

ABSTECHER IN DIE CAVES Mutig, Warren! Mit Level 1 habe ich mich noch nicht in die zweite Welt getraut.

Phantasy Star Online Episode 1 & 2

ONLINE-ROLLENSPIEL **Warren Harrod jagt Monster auf dem Planeten Ragol.**

In seinem kleinen Kasten links an der Seite hat unser Japan-Korrespondent Warren Harrod ja schon einiges zu den Beta-Tests von *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* vom Stapel gelassen. Inzwischen besitzt der gute Mann auch selber eine Beta-Version und geht auf dem Planeten Ragol auf Monsterjagd. Bis zum Redaktionsschluss hat es unser Abgesandter im Land der aufgehenden Sonne zumindest schon mal geschafft, zwei Charaktere zu entwerfen und einen kurzen Schritt in die ersten beiden Welten zu wagen. Zum Steigern der Charaktere im Offline-Modus wird er aber wohl nicht kommen, da der Einzelspieler-Modus in dieser frühen Version noch nicht anwählbar ist. **(jrj) (wh)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 8. August

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

1. Rockman Zero	GBA
2. Prince of Tennis: Junior Boy Academy	GBA
3. Battle Network Rockman EXE 2	GBA
4. Pawapuro Kum Pocket 4	GBA
5. Animal Forest +	GC

USA

1. James Bond 007: Agent under Fire	GC
2. Sonic Adventure 2 Battle	GC
3. Rogue Leader: Rogue Squadron 2	GC
4. Luigi's Mansion	GC
5. Super Smash Bros. Melee	GC

BEI WARREN ZU HAUSE Vor dieser Peripherie wird unser Mann in Japan bestimmt die nächsten Wochen verbringen.

TASTATUR-CONTROLLER Für Unterhaltungen im Internet ist der Keyboard-Controller unentbehrlich.

Revenge of Shinobi

ACTION **Sega setzt die Mega-Drive-Grafikorgie auf den GBA um.**

Wenn es im Jahre 1990 einen Grund gab, sich das Sega Mega Drive zuzulegen, dann war das bestimmt Segas Ninja-Spektakel *The Revenge of Shinobi*. Nach Jahren der Abstinenz hat sich Sega seines ehemaligen Spielspaßgaranten besonnen und ist zurzeit fleißig dabei, nicht nur eine neue PlayStation-2-Episode zu basteln, sondern auch den Klassiker auf den Game Boy Advance zu bringen. Kennern des Originals fällt bei den Screenshots bestimmt auf, dass es keine Umsetzung im klassischen Sinne wird, sondern eine völlig neue Episode der *Shinobi*-Saga. Bisher ist bekannt, dass ihr wieder in die Rolle von Meister-Kämpfer Joe Musashi schlüpfen werdet und euch mit fernöstlichen Gegnern anlegt, um Elementar-Schwerter zu finden. Dabei ist der Einsatz von Wurfsternen und des Katana genauso wichtig wie der gezielte Gebrauch von Ninja-Magie. **(jrj)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: 4. Quartal

R-Type III

UMZINGELT **Ein Treffer genügt und unsere Sonderausstattung ist futsch.**

SHOOT 'EM UP **Baller-Fans, ihr dürft euch freuen!**

Neben der *Gradius*-Serie von Konami und den *Thunder Force*-Episoden von Technosoft bekommen Shoot-'em-Up-Fans besonders bei den *R-Type*-Titeln aus dem Hause Irem ein seliges Grinsen im Gesicht. Umso erfreulicher ist es, dass die japanischen Shooter-Experten von Irem *R-Type III* für den Game Boy Advance umsetzen. Nach den bisher veröffentlichten Screenshots zu urteilen, wird es sich um eine 1:1-Konvertierung der klassichen Super-Nintendo-Version handeln. **(jrj)**

Hersteller: Irem
Internet: www.irem.co.jp
Termin: 4. Quartal

One Piece

ACTION **Der inoffizielle Dragon Ball-Nachfolger auf dem Cube**

Unsereins lehnt sich gerade entspannt zurück und genießt die Wiederholung von *Dragon Ball Z* im Fernsehen, während in Japan die Saga um Son-Goku bereits ein alter Hut ist. Dort ist zurzeit die Piratenprügelei *One Piece* angesagt. Bei uns sind die Abenteuer des waghalsigen Piraten-Azubi Monkey D. Ruffy bisher zwar nur als Manga zu bestaunen, aber eine Ausstrahlung der Fernsehserie kommt bestimmt. Aufgrund des Erfolges in Fernost ist es nicht weiter verwunderlich, dass Bandai eine Videospielumsetzung angekündigt hat. Worum es in der Versoftung gehen wird, ist noch nicht bekannt. Was aber bereits bestätigt wurde ist, dass man wie bei *The Legend of Zelda* auf den Cel-Shading-Grafikstil setzt. Ob das der Piratenbande bekommen wird, wird sich spätestens zum Ende des Jahres zeigen, wenn das Spiel in Japan erscheint. **(jrj)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.com
Termin: Nicht bekannt

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

WrestleMania	11. Juni

Erscheint demnächst:

Eternal Darkness	24. Juni
Bomberman Generations	27. Juni
Real Powerful Pro Baseball	18. Juli
Super Mario Sunshine	19. Juli
Evolutia	26. Juli
Capcom vs. SNK 2	Juli
MUTSU	Juli
Phantasy Star Online Epis. 1 & 2	8. August
Starfox Adventures	September
Kirby Tilt'n Tumble 2	2. Quartal
Muscle Man 2nd Generation	2. Quartal
Beach Spikers	3. Quartal
Super Monkey Ball 2	4. Quartal
The Legend of Zelda	4. Quartal
1080: White Storm	Nicht bekannt
Animal Crossing	Nicht bekannt
Freaky Flyers	Nicht bekannt
Gladius	Nicht bekannt
Lost Dragoons	Nicht bekannt
Mario Party 4	Nicht bekannt
Metroid Prime	Nicht bekannt
Mickey's Magical	Nicht bekannt
Star Wars Bounty Hunter	Nicht bekannt
Wario World	Nicht bekannt

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Hamster Tarou 3	31. Mai
Castlevania	6. Juni
Family Tennis Advance	14. Juni

Erscheint demnächst:

Famistar Advance	28. Juni
Cute Pet Shop	28. Juni
The Pinball of the Dead	4. Juli
Monster Gate	4. Juli
Mister Driller Ace	12. Juli
Black Matrix Zero	19. Juli
Super- Ghouls'n Ghosts R	19. Juli
The Flower Shop Story	19. Juli
Pinobee & Feebee	Juli

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Legends of Wrestling	28. Mai
4x4 Evolution 2	Mai
Bomberman Generations	Mai
Lost Kingdoms	Mai
Zoo Cube	Mai
WWF WrestleMania	11. Juni
Jimmy Neutron	17. Juni
MX Superfly	17. Juni
Toxic Grind	17. Juni
Gravity Games Bike	18. Juni

Erscheint demnächst:

Eternal Darkness	24. Juni
MLB Slufest 20-03	30. Juni
Harvest Moon: A wonderful Life	Juni
HotWheels	Juni
Freekstyle	16. Juli
Tetris Worlds	19. Juli
NCAA Football 2003	Juli
Smuggler's Run: Warzones	Juli
Aggressive Inline	12. August
Turok Evolution	12. August
Super Mario Sunshine	26. August
Kelly Slater's Pro Surfer	27. August
Need for Speed: Hot Pursuit 2	August
Top Gun: Combat Zones	August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Black Belt Challenge	18. Juni
Downforce	18. Juni
Duke Nukem Advance	18. Juni
Lego Soccer Mania	18. Juni
Nicktoons Racing	19. Juni
Robocop	18. Juni

Erscheint demnächst:

Pinball of the Dead	19. Juni
Fire Pro Wrestling 2	20. Juni
CT Special Forces	21. Juni
WTA Tour Tennis	23. Juni
Little League Baseball	24. Juni
Driver 2 Advance	30. Juni
Droopy Tennis	30. Juni
Medabots AX: Metabee Version	30. Juni
Medabots AX: Rokusho Version	30. Juni
Superman: Countdown to Apokalypse	30. Juni
Casper	1. Juli
Street Fighter Alpha 3	1. Juli
Ultimate Brain Games	1. Juli
Stuart Little 2	9. Juli
Urban Yeti	15. Juli
Sega Smash Pack	15. Juli
Aggressive Inline	30. Juli
Dual Blades	30. Juli
Worms World Party	20. August
Bomb Jack World	August
Kelly Slater's Pro Surfer	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	August
Mega Man Zero	August
Super Ghouls'n Ghosts	August

Breath of Fire II

Was? Ihr habt Golden Sun schon durch? Kein Problem, hier kommt der nächste **Rollenspiel-Knaller**.

GESPRÄCHSBEREIT In den Städten erfahrt ihr interessante Gerüchte.

Merkwürdige Dinge geschehen ... eben legte sich der sechsjährige Dreikäsehoch Ryu in einem Drachenhort zum Schlafen nieder und als er wenige Stunden später sein Heimatdorf wieder betritt, erkennt ihn kein Mensch mehr und er wird ins Waisenhaus gesteckt. Nachdem er dort in einer Nacht-und-Nebel-Aktion mit dem ebenfalls minderjährigen Hundewesen Bow ausgebrochen ist, suchen die beiden Schutz in einer Höhle – nur um dort auf den größten Dämonen aller Zeiten zu treffen, der Ryu mit einem Schlag umbringt. Hier endet der nette Vorspann von Capcoms Konvertierung des sieben Jahre alten *Breath of Fire II* und mehrere Fragen stehen im Raum: War das alles nur ein Traum? Was war das für ein Dämon? Und wieso treffen wir im nächsten Moment Ryo als 16-Jährigen mit Bow in einer Krieger-Gilde wieder? Um diesen Geheimnissen auf den Grund zu gehen, marschiert ihr über eine Oberwelt und durch Dungeons und bekämpft in altbekannter RPG-Manier Monster und Mutationen. Hierfür bekommt ihr Geld und Erfahrungspunkte zur Steigerung eurer Heldengruppe. Zwischendurch lohnt sich auch so mancher Besuch in einer Stadt, um mit hilfreichen Bewohnern zu quatschen, neue Ausrüstung zu kaufen oder vielleicht sogar ein neues Party-Mitglied anzuheuern. Technisch kann Capcoms Rollenspiel-Oldie mit unserer bisherigen Referenz natürlich nicht mithalten. Grafikfetischisten werden sicherlich eine coole 3D-Optik vermissen. Dafür genießen jedoch Musik-Freunde sehr schön komponierte Hintergrundmusiken. Insgesamt ist *Breath of Fire II* viel mehr oldschool als die bisherige Referenz *Golden Sun*, doch die stimmungsvolle Story und die liebenswerten Charaktere können auch heute noch Rollenspieler an den GBA fesseln.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jean-Reiner Jung
hat Feuer in der Kehle

Ich höre praktisch schon die erbosten Schreie der GBA-Freunde: „Wie könnt ihr diesem Uralt-Spiel nur mehr Punkte geben als *Golden Sun*?!“ Die Antwort ist ganz einfach: Erstens hat *BoF II* Helden, die auch Charakter haben. Zweitens hat das Spiel eine spannende Story. Und drittens gibt es keine Fehler im Kampfsystem. Wo *Golden Sun* aber immer noch die Nase vorn hat, sind die Rätsel und die technische Gestaltung. Hier merkt man *BoF II* den Zahn der Zeit doch an.

IMPORT-TEST
BREATH OF FIRE II

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 50 Spielstunden
Internet:	www.capcom.com
Sprache:	Englisch
Störfaktor Sprache:	Mittel
Hersteller:	Capcom
Europa-Termin:	27. Juni

Besonderheiten:
Items tauschen per Linkkabel

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	74%	87%	86%

IMPORT USA

„Das freut den Rollenspieler: Breath of Fire II **schießt an die Spitze** der Rollenspiel-Hitliste.“

MAN IST HILFSBEREIT Mit etwas Glück finden wir den Hund der Vogelfrau wieder.

DER DÄMON Als mickriger Level-1-Charakter haben wir gegen dieses Mistvieh keine Chance.

IMPORT TEST

Dragon Ball Z: Legacy of Goku

Sohn entführt, Freezer will die **Dragon-Balls** und seine Frau macht Terror: Ein ganz mieser Tag für Son-Goku.

Während die Freezer-Saga jetzt also wieder einmal über die Bildschirme flimmert, können interessierte *DBZ*-Fans die Story per US-Import auf dem Game Boy Advance nachspielen. Denn *Dragon Ball Z: Legacy of Goku* fängt genau mit dem Auftreten des bösen Bruders unseres Helden an. Der außerirdische Bursche namens Radditz landet auf der Erde und krallt sich als Erstes den Sohn Son-Gokus, um aus ihm einen blutrünstigen Kämpfer zu machen. Im Folgenden spielt ihr euch vom Duell mit Radditz über die Begegnung mit Vegeta bis zum finalen Showdown gegen Freezer. Hierzu steuert ihr Son-Goku durch die *Dragon Ball*-Welt und erledigt Feinde ohne überflüssigen Kampfbildschirm-Schnickschnack im Faustkampf. Wahlweise könnt ihr mittels B-Taste auch ein Kamehame-Ha loslassen. Neben diesen Kämpfen im *Zelda*-Stil müsst ihr auch viele Rätsel lösen, die meist darauf hinauslaufen, dass ihr bestimmte Gegenstände einsacken müsst, um sie hilflosen Passanten zu überbringen. All das beschert euch Erfahrungspunkte, die euren Level erhöhen und Son-Goku mit der Zeit zu einem starken Superkämpfer heranreifen lassen. Im Prinzip bietet *Dragon Ball Z: Legacy of Goku* nichts Berauschendes, was man nicht schon mal in einem beliebigen anderen Action-Adventure gesehen hätte. Die netten Charaktere, gepaart mit einer anständigen Spielbarkeit lassen diesen Titel aber zur ersten Wahl für *Dragon Ball Z*-Fans werden.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung
macht gerne Paff-Paff.

Hey, genauso sahen in den 80er-Jahren Action-Adventures auf dem C64 aus. Man läuft rum, kloppt sich mit Feinden und trägt Gegenstände von Punkt A nach Punkt B. Heutzutage braucht es schon ein wenig mehr, um die Spieler hinterm Ofen vorzulocken. Und das ist hier natürlich die wertvolle *Dragon Ball Z*-Lizenz. Die Charaktere sind sehr gut getroffen und jeder Fan der Serie fühlt sich bestimmt sofort heimisch. Wenn für euch *Dragon Ball Z* jedoch ein Fremdwort ist, solltet ihr das Geld lieber für die nächste *Zelda*-Episode sparen.

IMPORT-TEST
DRAGON BALL Z

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	Die Freezer-Saga
Internet:	www.infogrames.com
Sprache:	Englisch
Störfaktor Sprache:	Mittel
Hersteller:	Infogrames
Europa-Termin:	September
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	73%	70%	**70%**

IMPORT USA

„Das sieht ja ganz nett aus. Putziger **Lückenfüller** bis zum Start von Dragon Ball GT."

MUTEN-ROSHI LIVE! Der alte Mann vermisst seine Herrenmagazine. Son-Goku hilft bestimmt.

IM TAL DER DRACHEN Dieser zähe Saurier ist nur mit viel Ausdauer zu besiegen.

Seit über 9 Jahren der NintendoProfi
GAMESTORE
Ladenlokal + VERSAND
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
schwarz oder lila
Zubehör
MemoryCard 19,95
Controller ve.Farb. 34,95
RGBKabel/Audio 14,95
Pad-Verl.(2m) 9,95
199,00
F1 - 2002 deutsch 59,95
Lost Kingdoms deutsch 59,95
PIKMIN deutsch 59,95
007BondAgentKreuzf. 59,95
BloodyRoarPrimalF. dt. 59,95
BURNOUT dt. 59,95
FIFA WM dt. 59,95
I.S.Soccer 2 dt. 59,95
Luigis Mansion dt. 59,95
Legend of Wrestling dt. 59,95
NBA Street dt. 59,95
STARWARS R.Leaderdt. 59,95
Super Smash Bros. dt. 59,95
Sonic2 Battle dt. 59,95
SSX Tricky dt. 59,95
Top Gun dt. 59,95
TonyHawkSkater3 dt. 59,95
WaveRace:Bl.Storm dt. 59,95
BreathofFire dt. 54,95
GoldenSun dt. 42,95
SuperMarioW.2 dt. 42,95
EcksvsSever/ Doom GBA je 54,95
Tekken Adv./Sonic Adv. je 52,95
Tac.OgreBattle/Dragon Ball Z/MedalHonor
weitereGC,GBA,N64 Spiele u.Zubehör lief.
BESTELL-HOTLINE
0201-777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten: 3,97zzgl.1,53NN-Gebühr
Ladenpreise können abweichen.

HARDWARE

Brooklyn RGB-Kabel

RGB-KABEL Die Kabelüberraschung. Wer sagt denn, dass Gutes immer teuer sein muss?

GUT UND BILLIG Sehr gutes Kabel mit erstaunlichem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Während die Redaktion immer noch auf das erste RGB-Scart-Kabel wartet, das sein Signal aus dem digitalen Port des Cubes zieht UND bezahlbar ist, hat Brooklyn endlich das erste normale Drittanbieter-Kabel herausgebracht, das auch funktioniert. Dieses analoge Kabel kostet rund 20 Euro weniger als das offizielle von Nintendo, bietet vergoldete Buchsen und hat separate Ausgänge zum Anschluss an eine Stereo-Anlage. Als wenn das nicht schon genug wäre, zaubert die Strippe auch noch ein besseres Bild auf die Mattscheibe. Dies ist zwar bei weitem noch nicht so gut wie unsere digitale Referenz, aber diese kostet ja auch gleich schlappe 76 Euro mehr. Wer zurzeit ein gutes und günstiges analoges RGB-Kabel sucht, ist mit dieser Strippe wirklich mehr als gut bedient. **(jrj)**

TEST
BROOKLYN RGB-KABEL

Hersteller:	RGB-Kabel
Typ:	Vidis
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 10,-

Extras: **Cinch-Ausgänge für Audio und Video**

Verarbeitung:	OK
Bildschärfe:	GUT
Farbtiefe:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Pro Racer

LENKRAD So klein und niedlich können Lenkräder sein

Die Grundidee von Gamester ist ja sehr nett: Wer nicht den Platz hat, sich ein großes Lenkrad auf den Wohnzimmertisch zu stellen, soll mit dem Pro Racer zumindest ansatzweise in den Genuss echten Raserfeelings kommen. Mit der linken Hand haltet ihr den Pro Racer fest und lenkt leicht mit dem rechten Griff der Konstruktion. Im Praxistest fiel uns jedoch auf, dass die Lenkung sehr schwammig ist und schnelle Manöver in Spitzkehren so gut wie gar nicht funktionieren. Für echten Renngenuss führt halt immer noch kein Weg an einem Lenkrad mit Tischmontage vorbei. **(jrj)**

TEST
PRO RACER

Hersteller:	Gamester
Typ:	Lenkrad
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

Extras: **Keine**

Design:	GUT
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	SCHWACH

GESAMTWERTUNG
OK

KNUBBELIG Die Idee ist gut, aber am Handling sollte noch gefeilt werden.

Advanced Joypad Converter

ZUBEHÖR Mit dem PlayStation-Controller am GameCube

SCHWARZ Was soll man dazu sagen? Es funktioniert!

TEST
ADV. JOYPAD CONVERTER

Hersteller:	Zubehör
Typ:	Flame
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 20,-

Extras: **Keine**

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	SUPER

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Es gibt immer noch Leute da draußen, die behaupten, dass das PlayStation-Joypad der beste Controller aller Zeiten sei. Um dieser Gruppe die Gewöhnung an den GameCube zu erleichtern, hat jetzt auch Flame einen Joypad-Converter rausgebracht, der es erlaubt, die PlayStation-Joypads am Cube zu betreiben. Das klappt auch wunderbar und ohne Probleme. Wer lieber mit seinen Konkurrenz-Pads spielt, kann zugreifen. **(jrj)**

Pro Pad

CONTROLLER Ein günstiger Controller mit Makros und Dauerfeuer

Mit seinem günstigen RGB-Kabel sorgte das Vidis-Label Brooklyn schon für eine positive Überraschung bei uns. Fast dasselbe gelang jetzt auch dem Joypad. Der Analogstick ist genau richtig eingestellt. Auch die Tasten sind anständig erreichbar, was nicht immer selbstverständlich ist. Natürlich liegt das gute Stück nicht so gut in der Hand wie der Originalcontroller und die Verarbeitung lässt ab und zu mal ein lautes Knarzen hören. Dafür ist der Controller günstig und bietet sogar einige Extras. **(jrj)**

GUTES HANDLING Optisch keine Granate, aber ansonsten sehr gut.

TEST
PRO PAD

Hersteller:	Controller
Typ:	Brooklyn
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 25,-

Extras: **Dauerfeuer, Makros**

Design:	GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

Soundstation 3

ZUBEHÖR Jetzt gibt's aber gehörig was auf die Ohren!

Die Soundstation 3 soll überall dort zum Einsatz kommen, wo der GameCube an einem Monitor mit Mono-Sound angeschlossen ist. Einmal verkabelt, bekommt ihr ein handfestes Stereosignal geliefert, das sich durchaus hören lassen kann. Denn trotz der mickrigen Größe der Speaker und des Subwoofers haben die Kleinen doch einen soliden Klang. (jrj)

TEST
SOUNDSTATION 3

Hersteller:	Zubehör
Typ:	Logic 3
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 75,-

Extras: **Für jede Konsole geeignet, gute Kabelunterstützung.**

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG
EHR GUT

ECKIG Das Design entstand in Anlehnung an den GameCube.

INFO HARDWARE-NEWS

Die Video-Situation

Es nimmt einfach kein Ende: Wer ein konkurrenzfähiges RGB-Signal aus dem Cube zaubern will, muss immer noch auf das Kabel von Wolfsoft zurückgreifen, das zum wahrhaft königlichen Preis von ca. 86 Euro zu haben ist. Hoffentlich erbarmt sich noch ein günstigerer Dritthersteller. Daneben haben trotz unserer Warnungen einige Hersteller tatsächlich ihre nicht RGB-fähigen Kabel zum und nach dem Cube-Launch auf den Markt geworfen. Zu unserem Redaktionsschluss sind die einzigen uns bekannten funktionierenden Kabel immer noch diejenigen, die in unserer Best-of-Liste aufgeführt sind. Beim Brooklyn-Kabel sollte man aber trotzdem ein wenig vorsichtig sein, da es in vereinzelten Läden anscheinend eine erste Produktionsserie gibt, die auch kein RGB-Signal ausgeben kann. Wer sich darauf gefreut hat, seinen GameCube an einen PC-Monitor anschließen zu können, sieht ebenfalls bei PAL-Geräten in die Röhre. Da alle europäischen Spiele kein Progressive-Scan unterstützen, funktionieren die importierten VGA-Kabel nicht an heimischen Nintendo-Konsolen. **(jrj)**

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Joypads:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr Gut
Cube Pad	Speed Link	Ca. € 40,-	Sehr Gut
Powershock Pad	Thrustmaster	Ca. € 23,-	Sehr Gut
Superpad	Interact	Ca. € 30,-	Sehr Gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 20,-	Gut
Lenkräder:			
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 40,-	Sehr Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
Pro Racer	Gamester	Ca. € 40,-	OK
RGB-Kabel:			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 30,-	Sehr Gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Aus 20 wurden 13

1. Warum habt ihr *Bloody Roar* so schlecht bewertet?
Ist doch ein super Spiel!
2. Warum wurde das „Making-of" bei *Star Wars Rogue Leader* nicht übersetzt?
3. Warum hat EA nicht die Original-Synchronstimmen für *Star Wars: Rogue Leader* bekommen?
4. Kann ich bei *Star Wars Rogue Leader* auch ohne RGB-Kabel in den 60-Hz-Modus schalten?
5. Warum klaut ihr eure News nicht bei www.gu-videogames.de?
6. Kommt *Duke Nukem 4ever* für den GameCube?
7. Spielt Jean-Reiner immer noch so viel Dreamcast?
8. Warum habt ihr Meister Proper (Ahmet) noch nicht entlassen? Der macht doch nur Müll, spielt Xbox und bewerten kann er auch nicht!
9. Warum haben die GC-Discs unterschiedliche Farben? Richtet sich das nach dem Genre?
10. Kommt für den GameCube auch eine Tastatur heraus, damit man bei Online-Spielen auch chatten kann?
11. *Perfect Dark Zero* wird ja ein 3rd-Person-Shooter à la *Metal Gear Solid.* Bleibt dann wenigstens der Multiplayer-Modus in Ego oder will Rare gar keinen machen?
12. Habt ihr schon mal euren Hintern auf den Kopierer gelegt und abgelichtet?
13. Werdet ihr meine Fragen beantworten?

Heinz Kühneisen

N-ZONE:
1. Wieso schlecht bewertet? 82 % ist eine überaus gute Wertung!
2. Wahrscheinlich aus Kostengründen.
3. Siehe Antwort Nr. 2
4. Ja, nicht nur bei Rogue Leader. Der 60-Hz-Modus hat nichts mit dem Anschlusskabel zu tun.
5. Danke für den Tipp!
6. Angeblich schon, aber viele Zocker fragen sich, ob DNF denn überhaupt mal fertig wird.
7. Ja. Er hat seinen Nachnamen sogar in Dreamcast ändern lassen. Jetzt heißt er Sony Dreamcast.
8. Weil er fast umsonst arbeitet und nie Urlaub will.
9. Die Beschichtung der „Datenoberfläche" ist immer gleichfarbig. Auf der Label-Seite entscheidet der Geschmack der Hersteller.
10. Auf der E3 wurden sogar schon GameCube-Tastaturen für Phantasy Star Online vorgestellt.
11. Perfect Dark Zero soll unseres Wissens nach ein Ego-Shooter werden. Also keine 3rd-Person-Perspektive.
12. Siehe Antwort Nr. 5
13. Nicht alle – aber zumindest haben wir nur sieben Fragen gestrichen.

Kurioses aus Fernost

Schönen guten Abend! Ich hätte da eine tolle Idee, um euer tolles Mag noch geiler zu machen! Erstellt eine neue Rubrik namens „Kurioses aus Fernost". In diesem Bereich könntet ihr die komischsten Spiele bringen, wie zum Beispiel Kochsimulationen, Angel-Spiele oder so was.
Es wäre schön, wenn ihr das reinbringt!
NINTENDO 4EVER!

Manoaj Murugaraj

N-ZONE: *Aus diesem Grund haben wir ja unsere Import-News-Ecke. Da es aber nicht viel wirklich Kurioses für GBA und GCN gibt, tauchen solche Meldungen auch nur ganz selten auf. Wenn es aber abgefahrene News gibt, dann berichten wir dort auch darüber – versprochen!*

Spaß am Dienstag

Im GameCube arbeitet ja eine ATI-Grafikkarte. Leider kann ich ATI nicht ausstehen, weil ich schon einmal eine in meinem PC hatte. Das ist erst mal nicht so schlimm, aber zwei Mal

ging sie schon kaputt. Deshalb meine Frage: Gibt's den GameCube auch mit Geforce-Karten?

Prof. Fetzen

N-ZONE: *Danke für die tolle Frage! Leider gibt es den GameCube nicht mit Geforce-Karte. Du könntest ja versuchen, eine einzubauen! Würde uns auch interessieren, was dann passiert. (Falls die Frage ernst gemeint war: Bitte nicht an der Hardware rumfummeln!)*

Nintendo-Geschichte

Ich habe da ein paar Fragen:
1. Wer hat Nintendo gegründet?
2. Wie kam die Firma Nintendo zu ihrem Namen?
3. Seit wann existiert Nintendo überhaupt?
Ich würde mich freuen, wenn ihr diesen Leserbrief beantworten würdet.

Sascha Tomic

N-ZONE: *Es ist interessant, dass zwar viele Zocker auf Nintendo stehen, aber trotzdem sehr wenig über das Traditions-Unternehmen wissen. Eigentlich existiert Nintendo schon seit dem Jahre 1889. Fusajiro Uamauchi, der Urgroßvater des amtierenden Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi, gründete damals eine Firma namens Marufuku Company. Natürlich gab es vor über 100 Jahren noch keine Videospiele. Damals stellte die Firma Hanafuda-Karten (japanische Spielkarten) her. Das Geschäft florierte und 1907 änderte man den Namen des Unternehmens in Nintendo Koppai. Der Begriff Nintendo wird aus drei japanischen Kanji-Zeichen gebildet, welche frei übersetzt „den himmlischen Händen überlassen" bedeuten. Zum Hightech-Spiele-Unternehmen wurde Nintendo erst gegen 1970. Da erfand Gunpei Yoko, welcher übrigens Jahre später auch den Game Boy entwickelte, ein Spielzeug namens Ultra-Hand. Das war eine Art mechanischer Arm, dessen Finger durch einen Hebel bewegt werden konnten – eine Verlängerung des eigenen Arms sozusagen. Zur Herstellung von Videospielen ging Nintendo erst Mitte der 70er über. Eigentlich eine ziemlich abgefahrene Geschichte, oder?*

Von Kabeln und der Softwareflut

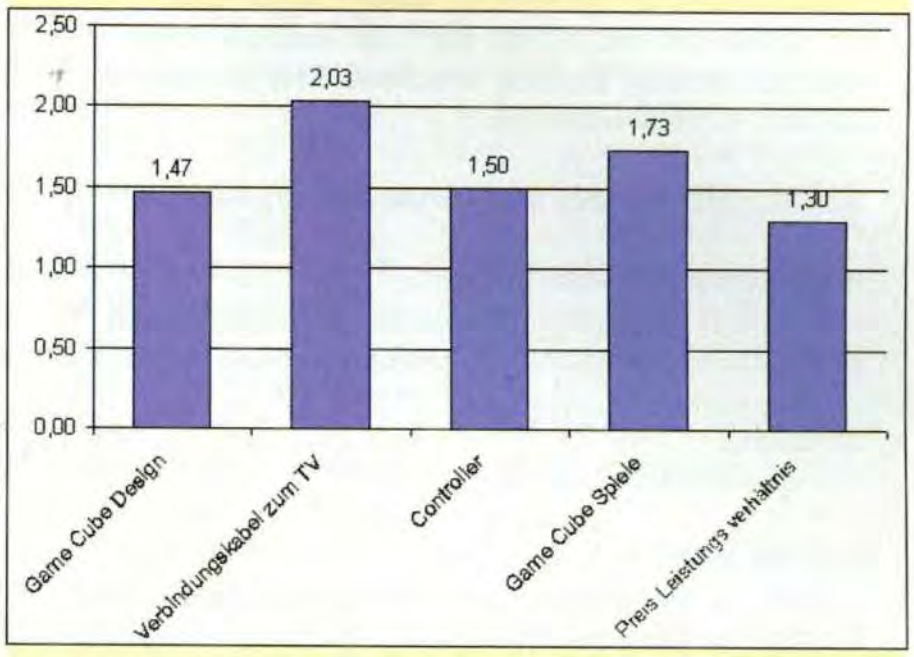
Eure Zeitschrift sieht nach der Änderung wirklich sehr gut aus, besonders den neuen Einband und die vielen Bilder finde ich gut! Euer Schreibstil hat sich – Gott sei Dank – auch stark geändert und so fühl ich mich nicht wie in der Schule oder in der Kirche, wenn ich eure Zeitschrift lese! Nun meine Fragen: 1. Dem GameCube liegt jetzt ja anscheinend doch ein Kabel bei, obwohl es eigentlich hieß, es würde keines beiliegen, denn Nintendo würde davon ausgehen, dass jeder ein N64 und demnach ein Kabel hat. Was ist nun richtig? Muss ich mir zusätzlich ein Kabel besorgen? 2. Glaubt ihr eigentlich an eine richtige Softwareflut beim GC? Ich weiß ja nicht, denn es waren zwar viele Spiele gleich zum Launch parat, aber irgendwie stockt der Nachschub an gescheiten Spielen doch gewaltig! Es erinnert mich wirklich ein bisschen an das N64, da musste man auch oft ziemlich lange auf das nächste gute Spiel warten! Klar, es bringt nichts, viele Spiele rauszubringen, die alle schlecht sind, aber ein bisserl mehr könnte es schon sein, oder?

Alex, per E-Mail

INFO UMFRAGE-ERGEBNIS

Test bestanden

Im letzten Leserzeugnis hattet ihr die Möglichkeit, Schulnoten für bestimmte GameCube-Komponenten zu vergeben. Das Ergebnis war durchweg positiv! Das Ergebnis der Umfrage seht ihr auf folgendem Diagramm.



ZUFRIEDEN So wie es aussieht, gibt es von eurer Seite aus keinen Grund, zu meckern. Kaum ein Leser vergab schlechte Noten.

INFO GAMECUBE-FAQ

Die wichtigsten Fragen zum GameCube

Da wir gerade zum Thema GameCube immer wieder die gleichen Zuschriften erhalten, wollen wir in unserem GameCube-FAQ auf die meistgestellten Fragen eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!

Frage: Wozu brauche ich das RGB-Kabel?
Antwort: Das RGB-Kabel benötigst du, um die momentan bestmögliche Bildqualität aus deinem PAL-Cube zu holen.

Frage: Viele GameCube-Titel erscheinen ja auch für andere Konsolen, wie etwa *Spider-Man – The Movie* oder *Agent im Kreuzfeuer*. Woher weiß ich, auf welcher Konsole die beste Umsetzung erscheint?
Antwort: Ab dieser Ausgabe bieten wir euch im Rahmen der Spiele-Tests einen Konvertierungs-Check, welcher auf die Umsetzungs-Qualität der Titel eingeht. Dort erfahrt ihr, wie gut die GameCube-Version im Vergleich zur Xbox- und PS2-Fassung abschneidet.

Frage: Wie viele Spielstände passen auf eine Memory Card?
Antwort: Das kommt darauf an, wie viele Speicherblöcke ein Spielstand des jeweiligen Titels benötigt. Die Menge der benötigten Blöcke kannst du in den N-ZONE-Tests nachlesen. Eine Memory Card von Nintendo fasst übrigens 59 Blöcke.

Frage: Kann man auf dem PAL-Cube auch Import-Titel abspielen?
Antwort: Von Haus aus schluckt der PAL-Cube keine Import-Games. Allerdings schaffen hier in Kürze erhältliche Umbau-Lösungen und Zubehör von Drittherstellern Abhilfe. So soll noch diesen Sommer das Action Replay von Datel erscheinen, welches auch das Abspielen von NTSC-Games ermöglicht.

Frage: Kann der GameCube Film-DVDs abspielen?
Antwort: Der Nintendo GameCube kann leider keine Movie-DVDs wiedergeben. Der in Japan erschienene Q von Matsushita hingegen spielt auch Filme ab. Allerdings wird diese GameCube-Hardware nicht außerhalb Japans erscheinen.

Frage: Wie kann ich mit dem GameCube im Internet surfen?
Antwort: Auch wenn der GameCube dank diverser Anschluss-Ports bestens für die Zukunft gerüstet ist, gibt es weder Modem noch Breitband-Adapter, welche für eine Internet-Anbindung notwendig sind. Diese werden erhältlich sein, sobald die ersten Online-Games beziehungsweise onlinefähigen Titel veröffentlicht werden.

Frage: Schadet es dem GameCube, wenn ich nach dem Spielen die Game-Disc im Laufwerk lasse, und wie sieht es mit dem Netzstecker aus – soll ich diesen nach dem Betrieb aus der Dose ziehen?
Antwort: Die GameDisc kann man beruhigt im Laufwerk lassen, da dies völlig unbedenklich ist. Durch das Ziehen des Netzsteckers spart man Strom und gewährleistet, dass zum Beispiel bei einem Schaden des Stromnetzes (etwa bei Blitzschlag) die Konsole nicht beschädigt wird.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „Whitino“

Was wäre, wenn es keinen GC gäbe?
Was würdet ihr machen, wenn es keinen GC oder gar kein Nintendo gäbe? Hättet ihr dann eine PS2 oder Xbox? ich glaube, ich hätte 'ne PS2.

DarthMario:
Ich hätte dann eine Xbox und eine PS2. :-)

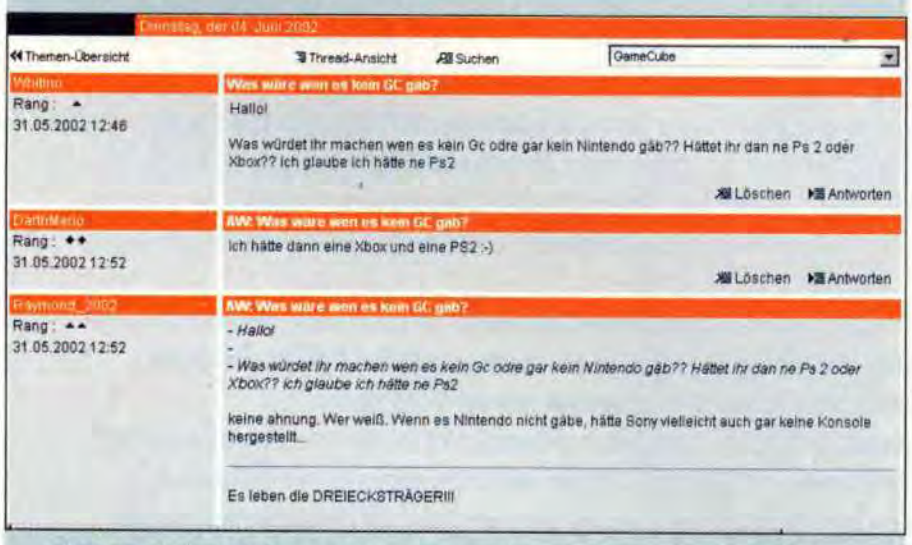
Raymond_2002:
Keine Ahnung. Wer weiß, wenn es Nintendo nicht gäbe, hätte Sony vielleicht auch gar keine Konsole hergestellt.

LV426:
Ich hab auch 'ne PS2. Auf Dauer genügt eine Konsole sowieso nicht. Es gibt auf jeder Konsole interessante Software. Außer auf der Xbox, da bin ich mir nicht so sicher ...

Ropadr:
Ganz einfach: Wenn Nintendo und Sony keine Konsolen hätten, wäre der Dreamcast nicht gefloppt und es gäbe noch viele Spiele dafür.

Deissler:
„Was wäre, wenn“-Fragen sind albern. Dies gilt vor allem für diesen Thread, denn ohne Nintendo wäre der Konsolenmarkt eventuell immer noch tot. Wenn SEGA Anfang der 90er nicht den Mega CD entwickelt hätte, hätte Nintendo nicht Sony damit beauftragt, eine ähnliche Konsole für Big N zu produzieren. Wäre der Mega CD nicht gefloppt und Nintendo hätte einen gemeinsamen Vertrag mit Sony (vorausgesetzt, das nennen wir es „Nintendo-CD“ würde sich verkaufen), hätte Sony niemals die PlayStation entwickelt. Das N64 wäre vermutlich auf CD-Basis gewesen und hätte gegen den Saturn relativ leichtes Spiel gehabt ... Aber ohne all dieses Wenn-und-aber-Gerede – vermutlich hätte ich eine PlayStation (2).

N-ZONE:
Oh Gott! Was für eine schreckliche Vorstellung. Eine Welt ohne Nintendo. Erst mal wären wir alle arbeitslos und würden in der Gosse leben. Noch schlimmer ist aber, dass viele Spiele-Perlen nie erschienen wären. Daran wollen wir gar nicht denken!



TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

N-ZONE: *Erst einmal vielen Dank für das Lob. Kommen wir gleich zu deinen Fragen. In Japan lag dem GameCube kein TV-Anschlusskabel bei, als Nintendos Würfel erstmals auf den Markt kam. Daher nahm man an, dass dies auch im Westen so sein würde. Allerdings hat sich Nintendo eines Besseren besonnen und deshalb liegt dem GameCube ein Anschlusskabel bei. Du musst dir also nicht extra eines kaufen. Es war schon immer so, dass die Softwareflut nach dem Launch einer neuen Konsole erst mal auf sich warten ließ. Aufgrund der überaus positiven Verkaufszahlen halten wir eine Spiele-Armut à la Nintendo 64 für ausgeschlossen. Die diesjährige E3 hat deutlich gemacht, dass wir uns auf ein paar echte Kracher freuen dürfen, und daher solltest du dir in diesem Punkt keine Sorgen machen.*

GameCube-Fragen

Seit dem 3. Mai werdet ihr sicherlich mit GameCube-Fragen überhäuft, aber als treuer Leser (seit der ersten Ausgabe keine verpasst) muss ich euch doch auch welche stellen. :o)

1. Wofür ist der Digital-Out-Ausgang am GameCube?
2. Was wird durch das RGB-Kabel verbessert?
3. Welche Missionen verändern sich bei *Rogue Leader* durch die Uhrzeit?
4. Wird man die *Rogue Leader*-Grafik noch toppen können?
5. Für welchen Grafikstil hat sich Nintendo bei *Zelda* entschieden?
Die Chance, dass mein Brief in der N-ZONE gedruckt wird, ist zwar so hoch wie ein Sechser im Lotto, aber ich gebe die Hoffnung trotzdem nicht auf :o)

Daniel Mohr

N-ZONE: *Ist doch klar, dass wir einem so treuen Leser keine Bitte abschlagen können!*
In Japan und den USA gibt es spezielle Kabel, die diesen Ausgang unterstützen. Fernseher und Monitore, welche über eine Progressive-Scan-Funktion verfügen, liefern so eine sehr viel bessere Bildqualität. Bei einem normalen Videokabel werden alle Farbinformationen durch eine Leitung gejagt. Beim RGB-Kabel werden die Farben getrennt übermittelt. Daher auch die Abkürzung RGB, welche für „Rot – Grün – Blau“ steht. Das Ergebnis ist eine bessere Bildqualität.
Nur zwei Missionen werden von der Tageszeit beeinflusst: Tatooine Training Grounds und Imperial Academy Heist.
Wir gehen davon aus, dass man die Optik garantiert noch toppen kann. Schließlich dauert es ja ein ganzes Weilchen, bis man alle Feinheiten einer neuen Hardware kennt. Für Legend of Zelda für den Cube hat sich Nintendo – trotz zahlreicher Proteste – für den Cell-Shading-Look entschieden.

GameCube vs. PC

Mich würde mal interessieren, ob der GameCube im Moment bessere Grafiken darstellen kann als der PC oder ob er den heutigen Grafikkarten bereits unterlegen ist.

Stefan Maisch

N-ZONE: *Wieder so eine Frage, die man nicht so einfach beantworten kann. Wenn man sich zum Beispiel Rogue Leader für den Cube ansieht, dann müssen auch PC-Freaks neidlos anerkennen, dass es einen grafisch so genialen Shooter auf dem PC noch nicht gab. Sagen wir es mal so: Bei einem Computer, welcher grafisch mit dem Cube mithalten kann, kostet alleine schon die Grafikkarte mehr als Nintendos Wunderwürfel! So hat unser Ahmet erst vor kurzem 250 Euro für eine Geforce4-Karte gelöhnt, um den Rollenspiel-Hit Morrowind zu daddeln. Nachdem er feststellen musste, dass die – zugegebenermaßen – tolle Optik trotz High-End-Grafikkarte ruckelt, konnte man sein Gejammer durch den ganzen Verlag hören. Das sagt doch eigentlich alles, oder?*

GBA-Rebell

Die Anrede spare ich mir, weil ihr die ja scheinbar ohnehin immer rausschneidet. Ich glaube, ich muss hier mal was gegen die allgemeine GC-Manie sagen. Nicht, dass ich etwas gegen die Konsole an sich hätte. Der Cube ist sicherlich eine Wahnsinnskiste und wenn ich nicht zufällig mein Geld auch noch für andere Dinge bräuchte, würde ich ihn mir auch gerne zulegen. Kann ich aber (momentan) nicht. Ich habe mir jedoch letzten Sommer, kurz nach dessen Release, einen GBA zugelegt und habe dies bis heute nicht bereut.
Leider gerät dieses ausgezeichnete Handheld bei eurer Leserschaft zunehmend in Vergessenheit. Natürlich ist eine neue Konsole in der Beliebtheit immer unschlagbar und sorgt für mehr Neugier. Ich wollte jedoch an dieser Stelle einmal anmerken, dass es den GBA auch noch gibt und auch hier die Leute auf Neuerscheinungen warten. Ich beispielsweise habe mir den GBA zu 99 % wegen der Aussicht auf einen neuen *Zelda*-Teil gekauft. Wenn ich in Foren oder Leserbriefen ständig das Gerede über *Zeldas* Cell-Shading-Look lese, platzt mir der Kragen! Was soll's? Wenigstens wird es für den Cube ein *Zelda*-Spiel geben. Für meinen GBA habe ich bis heute kein Wort über *Zelda*

gehört. Wenn eure Fans also wegen des Cubes fast hyperventilieren, dann sollten sie nicht vergessen, dass sich manch einer schon über ein *Zelda* für GBA freuen würde. Ich bin mir sicher, dass die Redaktion weiß, wie viel Potenzial im GBA steckt – das zeigen auch die Redaktionscharts sehr eindrucksvoll.

Christian Svaton

N-ZONE: *Es ist ja nur logisch, dass der GameCube momentan überall das Topthema darstellt. Stiefmütterlich behandeln wir den GBA deswegen aber trotzdem nicht. Wie du schon in dieser Ausgabe sehen kannst, steigt auch die Anzahl der GBA-Artikel wieder. Zudem geht nun auch dein größter Wunsch in Erfüllung, denn auf der E3 wurde endlich ein Zelda-Spiel für Nintendos Kleinsten vorgestellt, über das wir ja auch ausführlich berichten.*

Poster-Schwund

Die neue Aufmachung der Zeitschrift ist echt klasse, aber mir ist aufgefallen, dass ihr leider keine Poster mehr beilegt, was ich persönlich sehr traurig finde. Mir haben die Poster nämlich immer gefallen. Es ist mir schon klar, dass ihr durch die neue Bindung keine Poster mehr mit reinheften könnt, aber wie wäre es denn mit Hineinlegen – also ohne Befestigung!

Sandra Gerwig

N-ZONE: *Wie du bereits selbst festgestellt hast, müssten wir unser Poster jetzt einfach lose beilegen und können es nicht mehr einheften. Wenn man es einfach nur ins Heft legen würde, dann ist die Gefahr sehr groß, dass es einfach rausfällt. Außerdem wollen über 50 % der Leser kein Poster mehr, da durch ein Poster weniger redaktionelle Seiten gefüllt werden können. Dies bedeutet aber nicht, dass es keine Poster mehr geben wird.*

Very Important Person

1. Könntet ihr nicht bei jedem Spiel irgendwie vermerken, wie gut die PAL-Anpassung ist? In der letzten N-ZONE wurde dieses Thema nur bei ein paar Spielen erwähnt. Für mich ist das ein sehr wichtiges Thema. Nach dem Bericht eures Schwestermagazins *PLAYZONE* über die PAL-Anpassung von *Final Fantasy X*, welche ja so miserabel ist, werde ich mir das Spiel nicht kaufen. Und über dieses Thema wüsste ich gerne bei jedem Spiel Bescheid. Vielleicht könntet ihr das irgendwie im Wertungskasten unterbringen?

2. Nachdem ich mit nun den GameCube gekauft habe, ist mir ein Nintendo-VIP-Ticket aus dem Karton gefallen. Nun wollte ich mich anmelden und musste feststellen, dass im deutschsprachigen Raum nur Deutsche an dieser Aktion teilnehmen können. Könntet ihr euch bitte bei Nintendo erkundigen, ob diese Aktion auch auf die Schweiz und Österreich ausgedehnt wird?

Christian Wallner

N-ZONE: *Natürlich ist es sehr wichtig, wie gelungen die PAL-Anpassung eines Titels ist. In unserer letzten Ausgabe haben wir dies deshalb eher selten in Tests erwähnt, weil wir nur bei besonderen Fällen darauf hinweisen. Wenn eine Anpassung total vermurkst wurde, dann werden wir in jedem Fall darauf hinweisen. Sollte die Lokalisierung außerordentlich gut sein, wird das natürlich auch erwähnt. Zu Nintendovip.com: Leider scheinst du Recht zu haben. Österreicher und Schweizer gucken bislang in die Röhre. Ob sich dies ändern wird, konnte man uns noch nicht mitteilen.*

Schmeichler

Die neue N-ZONE gefällt mir echt gut. Das Layout ist super, es gibt endlich genügend Seiten und das Video war auch echt genial. Kann man die Sprachausgabe von *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* auch auf Englisch oder vielleicht sogar auf Französisch stellen? Englische Kommentare sind irgendwie cooler als deutsche.

André, per E-Mail

N-ZONE: *Die deutsche Version des Star-Wars-Krachers bietet leider nur deutsche Sprachausgabe. In Importshops kannst du dir jedoch die englische PAL-Fassung aus Großbritannien besorgen. Eigentlich komisch, da normalerweise immer alle meckern, dass sich niemand mehr Mühe macht und Spiele anständig ins Deutsche übersetzt. Wenn es dann wie im Fall von Rogue Leader doch mal eine Firma tut, wird trotzdem geschimpft!*

Coole Games für heiße Tage!

Erlebe die packende Action und die atemberaubende Grafik eines der bekanntesten Kampfspiele der Welt jetzt auch für unterwegs.

MANIAC 12/2001: „Exzellente 2D-Prügelei mit konkurrenzloser Spielmechanik. Viele Extras motivieren auf lange Sicht."
WERTUNG: 87% (IT'S A MANIAC AWARD)

GAMIGO.DE: „Super Street Fighter II Turbo Revival ist für GameBoy Advance-Besitzer ein Pflichtkauf – Grafik, Musik und Gameplay – Hier stimmt einfach alles!"
WERTUNG: 87% (GAMIGO.DE AWARD)

N-ZONE 11/2001: „Die Spielbarkeit ist wie immer allererste Sahne und macht das Spiel neben der tollen Grafik zu einem Pflichtkauf für Prügel-Fans mit einem Handheld."
WERTUNG: 85% (N-ZONE HIT)

GAME BOY ADVANCE

Ubi Soft
www.ubisoft.de

Rayman Advance © 2001 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. The logo and character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. Davis Cup © 2002 Ubi Soft Entertainment. Licensed by ITF Licensing (UK) Ltd to Ubi Soft Entertainment SA. Pinball © 2002 Binary9 Studios, Ltd. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Binary9 Studios, ltd. SUPER STREETFIGHTER 2™© CAPCOM CO., LTD 2001 © CAPCOM U.S.A. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD, BREATH OF FIRE is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED. Lilo & Stitch™© 2002 Disney. All rights reserved. Moorhuhn is a registered trademark of Phenomedia AG, Bochum, Germany. Licensed by Phenomedia AG, Bochum, Germany. © Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. GAME BOY ADVANCE AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.

KLEINANZEIGEN

SUCHE NINTENDO 64

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen. Tel.: 0170/5856780 Michael

Suche: N64-Gerät + -Spiele sowie Game Boy + Spiele, sowie Saturn, PS2, PS1, Xbox, GameCube, auch Importe und Exoten. Alles anbieten! Tel.: 05651/331377

Suche: N64-Spiele, z. B. Star Wars, Lylat Wars oder Wave Race, Angebote als SMS an 0162/7548714

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe: N64 + Expansion Pak + Memory Card + 3 Controller + 11 Top-Spiele, z. B. Tony Hawk 1, Donkey Kong 64, Star Wars Race für nur 300,- €. Tunsch@web.de

Verkaufe: N64 65,- € + 9 Top-Spiele (Donkey Kong, Smash Brothers, Rogue Squadron u. v. m.) je 20,- €, 3 Controller je 15,- € + Exp. Pak. + Mem. Card. Tel.: 06732/63447 Sebastian

Verkaufe: N64, 4 Controller, 2 Controller Paks, 1 Rumble Pak, 25 Spiele, VB. Tel.: 033631/58085 fragt nach Marcel

Verkaufe: N64 + Expansion Pak + 3 Controller + Lenkrad + 12 Spiele (DK 64 + Lösung, Star Wars Rogue Squadron + Lösung) fast alle mit Cheats! Tel.: 05364/3614

Verkaufe: N64 mit einer Auswahl von ca. 15 Spielen und Controllern. Preis N64 mit 5 Spielen VB 120,- €. Tel.: 02607/972428, Handy 0179/8522176

Verkaufe: N64 + 19 Spiele, originalverpackt, + 2 Controller + 2 Memory Cards, Komplett-Preis 290,- €. Tel.: 040/53008100 oder 0174/9100592

Verkaufe: N64 + 2 Controller + 6 Spiele, z. B. Turok 2, Pilotwings 64, Buck Bumble usw. für 169,- €. Tel.: 02163/577669

Verkaufe: N64 + 4 Controller + 4 Mem. Cards + 31 Spiele, z. B. Turok 1, 2, 3, Rush 2049, Xploder, Expansion Pak + 2 Rumble Paks, Preis VB. Ruft an! Tel.: 034298/30699

Verkaufe: Neues N64-Spiel Pokémon Stadium inklusive Transfer Pak für 40,- €, GBC-Spiel Pokémon Blaue Edition 15,- €. Tel.: 03394/433813

Verkaufe: N64 + 76 Spiele, u. a. viele Rare-Titel, Mario Tennis, Pokémon St. 2, alles originalverpackt u. Top-Zustand, VB 1.250,- €. Tel.: 0831/68595 täglich ab 17:30 Uhr

Verkaufe: N64 + 16 Spiele, u. a. 007 Der Morgen Stirbt Nie, Banjo-Kazoie 1 + 2, Force Gimmeni usw., Expansion Pak + Rumble Pak + 2 Controller, ca. 300,- € Verhandlung. Klas Kupzok, 37154 Noztheim

Verkaufe: N64 mit 2 Controllern und 6 Spielen, z. B. Donkey Kong 64, Pokémon Snap usw. für 150,- € inkl. Expansion Pak. Tel.: 02163/982186 ab 20 Uhr

Verkaufe: N64 mit 4 Controllern, Expansion Pak, Controller Pak und Zubehör für 160,- €, bis zu 16 Spiele für je 15,- €. Tel.: 06241/28957

Verkaufe: N64 + 5 Spiele + 2 Controller + MC + RP. Verkaufe auch SNES und GBC mit Spielen und Zubehör. Preis nach VB. Tel.: 02941/657708 fragt nach Marcel

Verkaufe: N64 + 19 Spiele, originalverpackt, + 2 Controller + 2 Memory Cards, Komplett-Preis 290,- €. Tel.: 040/53008100 oder 0174/9100592

Verkaufe: N64 + 2 Controller, Zelda, M.M. + Spiele-Berater + Exp. Pack, Pokémon Stadium + Transf. Pak, Star Wars, B. OFN + Cheats, Vigilante 8 + Cheats für 350,- €. Tel.: 06201/986180

Verkaufe: FiFa, V-Rally, ISS 64, Rainbow Six (UK) und Perfect Dark (US), originalverpackt, 55,- €, alle Spiele sehr gut erhalten. Tel.: 08139/387

Verkaufe: N64-Spiele: Super Mario 64, Mario Kart, Kampf-Spiel (4), Wave Race 64, Mystical Ninja, Yoshi's Story usw. für GBC Zelda DX. Tel.: 038847/53127 David

Verkaufe: N64, 2 Controller, Memory Card, Rumble Pak, 9 Spiele (z. B. Pokémon Puzzle, Pokémon Stadium, Sup. Smash), Transfer Pak für 300,- €. Tel.: 0361/6019937

Verkaufe: N64 mit 3 Controllern, 1 Exp. Pak, 1 Mem. Card, 1 Rumble Pak, 3 Spiele, alles zus. 80,- €. Tel.: 07971/5639, E-Mail: kuehneisen@t-online.de

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Super Nintendo + 6 Spiele + 2 Controller + Modul für Game-Boy-Spiele für nur 97,- €. Tel.: 0906/5884

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe: Warioland 4, Ecks vs. Sever und Crash Bandicoot XS (originalverpackt, fast neu) für GBA für 90,- €. Tel.: 0761/891694 fragt nach Gabriel

SUCHE GAME BOY

Suche: Harvest Moon 1 für GBC und Super Smash Bros. für N64, möglichst billig. Tel.: 0177/8054034 14 bis 17 Uhr, fragt nach Christian

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe: Game Boy Color, neuwertig und OVP, mit Spiel Pokémon Blau, auch OVP, für nur 40,- €. Felix Dürich, Tel.: 0160/98549445

Final Fantasy 2 + 3, Dragon Warrior 1, 2, 3, Dragon Quest Monsters 1 + 2 (wie Pokémon, aber besser!), Final Fantasy Adventure + mehr!!! Tel.: 0521/2089843

VERKAUFE SONSTIGES

Neue, kaum benutzte PS2, 250,- €, Psone-Spiele: TR 2, 007, TWINE u. a. fast geschenkt N64 + Zubehör 50,- €, Spiele: beide Zelda, DK 64, F-Zero, X----, Preise VB. Tobias Laufer, Fuchsmühlerstr. 2, 92366 Hohenfels

Game-Gear-(Sega-)Handheld mit großem Farbdisplay, beleuchtet!! Super Grafik, mit TV-Tuner (unterwegs fernsehen) + Spiele. Tel.: 0521/2089843

Spiele für GBA: Harry P., Bionicle + N64 SSB, 1080°, Perfect Dark usw., GBC: Turok 3 usw., SNES mit 6 Spielen (35,- €). Tausche auch! Tel.: 06371/3562

Verkaufe: Psone, neu, für 65,- € und Resident Evil 3 für 12,- €, Donkey Kong 64 für 15,- €. Alles neuwertig. Tel.: 08450/909628 fragt nach Stefan

SUCHE SONSTIGES

Suche: Dragon Ball u. a. Spiele für die alte NES-Konsole. Besonders US- + Japan-Spiele. C. König, Tel.: 0721/597775, E-Mail: nordkorea@yahoo.de

Suche: DBZ-Gogos-Figuren, z. B. Dende, DB-n. 4, Son-Goku, uranei Baba usw. Wer kann hier helfen? Meldet euch! Tel.: 0162/6919941 ab 15 Uhr

TAUSCHE SONSTIGES

Tausche Pokémon Celebi gegen Mew, auch geklont. Tel.: 030/2920806

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Clubs
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube MemoryCard gratis.

Eine MemoryCard ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORYCARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit MemoryCard bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne MemoryCard unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Die GameCube MemoryCard (Art.-Nr. 2067)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 01

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

Der GameCube erobert Europa, welch aufregende Zeiten für Spieler. Leider sind neue Cheats Mangelware, doch angesichts der **zukünftigen Spieleflut** gibt's bald auch wieder mehr Cheats & Codes. Viel Spaß trotzdem!

Spider-Man: The Movie

CHEATCODE Freie Level-Wahl und geheime Charaktere!

In den Kinos stürmt Spiderman die Charts und auch auf dem GameCube macht Spidey eine ausgezeichnete Figur. Falls ihr aber irgendwo ein Problem habt, könnt ihr ganz einfach auf unsere Cheats zurückgreifen, die ihr allesamt im Specials-Menü als Code eingeben müsst. Hört ihr den Grünen Goblin lachen, habt ihr alles richtig gemacht.

CHEATS im Special-Menü könnt ihr den Menüpunkt Cheats anwählen.

HÜTER DES GESETZES Ihr könnt auch als Polizist spielen.

SCHICK Ein großer Kopf für Spidey? Kein Problem!

Universal-Cheat:	ARACHNID
Level-Auswahl:	IMIARMAS
Level überspringen:	ROMITAS
Bonus-Training-Levels:	HEADEXPLODY
Unendlich Spinnweben:	ORGANICWEBBING
Alle Special-Moves:	KOALA
Matrix-Attacken:	DODGETHIS
Goblin-Kostüm:	FREAKOUT
Kleiner Spider-Man:	SPIDERBYTE
Großer Kopf und Fuß:	GOESTOYOURHEAD
Feinde haben großen Kopf:	JOELSPEANUTS
First-Person-Ansicht:	UNDERTHEMASK
Super Kühlwasser:	CHILLOUT
Spielt als Mary Jane:	GIRLNEXTDOOR
Spielt als The Shocker:	HERMANSCHULTZ
Spielt als Wissenschaftler:	SERUM
Spielt als Polizei-Officer:	REALHERO
Spielt als Captain Stacey:	CAPTAINSTACEY
Spielt als Model 1:	KNUCKLES
Spielt als Model 2:	STICKYRICE
Spielt als Model 3:	THUGSRUS
Spielt als Grüner Goblin:	Gebt ARACHNID als Code ein und wechselt anschließend zum Level-Warp. Dort wählt ihr Conclusion und geht dann auf Exit. Jetzt könnt ihr das Grüner-Goblin-Kostüm im Special-Menü anwählen.

Madden NFL 2002

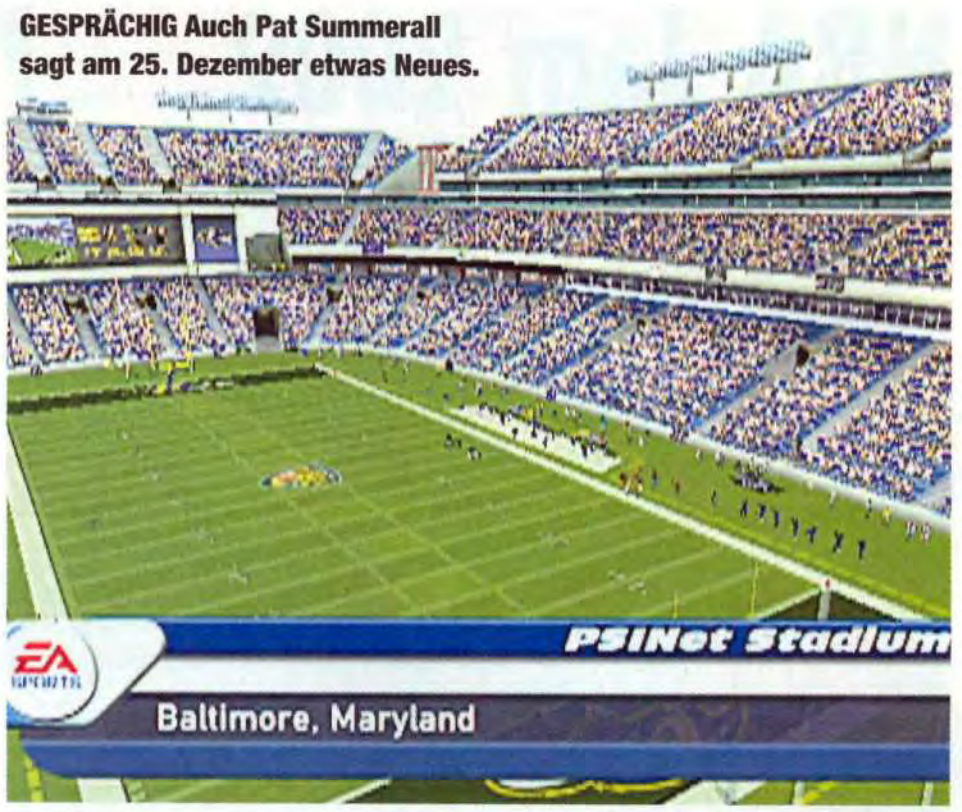
CHEATCODE **Neue Kommentare für die Footballer!**

Auch für *Madden NFL 2002* gibt es ein paar witzige Tipps. Dazu müsst ihr allerdings die GameCube-Uhr umstellen. Um das zu bewerkstelligen, lasst ihr beim Starten des Cube einfach die GameDisk-Klappe offen und geht auf Kalender.

Neujahrskommentar: Stellt das Datum einfach auf den 1. Januar und schon sagt James Brown „Happy New Year".

Weihnachtskommentar: Um Pat Summerall „Season's Greetings" sagen zu hören, müsst ihr das Datum auf den 25. Dezember stellen.

Thanksgiving-Kommentar: Hierfür müsst ihr das Datum auf den 3. Donnerstag im November stellen.



GESPRÄCHIG Auch Pat Summerall sagt am 25. Dezember etwas Neues.

NBA Courtside 2002

CHEATCODE **Massig Cheats für Nintendos Basketballstars!**

Um die Codes aktivieren zu können, müsst ihr zunächst in den Skill-Mode wechseln. Dort haltet ihr X und Y gedrückt, drückt den linken Analog-Stick nach oben und den C-Stick nach unten. Anschließend sollten die Zuschauer jubeln und ein neuer Menüpunkt, der Controller Stress Test, erscheinen. Hier könnt ihr die unten stehenden Codes eingeben.

Kleine Spieler:
←, →, ←, →, X, Y, ←
Große Köpfe:
←, →, ←, →, X, Y, →
Kleine Köpfe:
←, →, ←, →, X, Y, ↑
Große Hände:
←, →, ←, →, X, Y, ↓
Unsichtbare Spieler:
←, →, ←, →, Y, X, →
Freiwürfe:
←, →, ←, →, Y, X, ↓

PATSCHEHÄNDCHEN Mann, haben die Riesenhände! Mit unseren Cheats kein Problem!

ZWERGENAUFSTAND Ein Wunder, dass dieser Spieler überhaupt an den Korb kommt!

EINFACH Im Controller Stress Test müsst ihr die Cheats eingeben, die euch dort auch sofort angezeigt werden.

WO SIND SIE DENN? Mit diesen Cheats könnt ihr die Spieler unsichtbar machen. Dem Schiri ist das egal.

INFO CHEATREGISTER

Ab sofort findet ihr hier eine Übersicht der Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:	
Batman: Vengeance	03 + 05/2002
Cel Damage	05/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Extreme-G 3	02 + 03/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Luigi's Mansion	11/2001
NBA 2K2	06/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Sega Soccer Slam	06/2002
Star Wars Roque Squadron II	01 + 05/2002
Super Smash Bros. Melee	02 + 06/2002
The Simpsons: Road Rage	02 + 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01 + 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01 + 06/2002
Game Boy Advance:	
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman: Vengeance	02/2002
Dark Arena	04/2002
Die Monster AG	04/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
Ice Age	05/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
Pac Man Collection	01/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	04/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

NBA Jam 2002

CHEATCODE **Neue Levels und neue Mannschaft!**

Ob sich noch viele an das legendäre *NBA Jam 2002* auf dem Super Nintendo erinnern? Während der 16-Bit-Ära wurde das Spiel gefeiert, jetzt kehrt der Klassiker auf dem Game Boy Advance zurück und hat ein paar nette Passwörter im Gepäck. Mit **LHNGGDBLBJGT** schaltet ihr The Beach und Street frei. Gebt ihr **MKJLBFQBLDGH** ein, dürft mit den Toronto Rapers in den Play-offs spielen. So, jetzt viel Spaß beim Zocken!

NEUE COURTS **Mit unserem Passwort gibt's neue Spielfelder für die Basketballer.**

Pikmin

TIPP **Witzige und nützliche Hilfen für Nintendos Strategiestreich!**

Keine echten Cheats, sondern eher ein paar witzige und nützliche Tipps, die man zwar schnell herausbekommt, die wir aber angesichts des Deutschlandsstarts des blumigen Spektakels noch mal zusammentragen möchten.

Feuerwerk: Um in den Genuss eines Feuerwerks zu kommen, müsst ihr auf dem Digital-Pad nach unten lenken, damit sich Olimar auf den Boden legt. Vier Pikmin werden euch dann zu eurer Basis zurücktragen, wo euch ein hübsches Feuerwerk erwartet.

Unverwundbarer Olimar: Um den kleinen Space-Man unverwundbar zu machen, müsst ihr auf dem Digital-Pad einfach nach unten lenken. Dabei dürft ihr allerdings kein Pikmin im Schlepptau haben! Olimar wird sich sogleich hinlegen und nichts und niemand kann ihm Schaden zufügen.

50 neue Pikmin auf einen Streich: Damit ihr 50 neue Pikmin erhaltet, müsst ihr zunächst in den ersten Level, Absturzstelle, wechseln. Dort geht ihr über die Brücke, die ihr mit dem Pappkarton gebaut habt, und sprengt die Wand auf dem Platz weg. Die Bomben dazu liegen im Pappkarton. Hinter der Wand befinden sich drei Muscheln, eine beherbergt eine Perle, die euch 50 neue Pikmin jeder Farbe bescheren kann, wenn ihr sie zur jeweiligen Zwiebel zurückschleppt.

FEUERWERK **Drückt auf dem D-Pad nach unten und schon bald gibt's ein hübsches Feuerwerk.**

GROSSZÜGIG **Im allerersten Level gibt's ein verstecktes Raumschiffteil und eine Perle.**

Britney's Dance Beat

PASSWORT **Alle Level und Boni für Britneys Tanzspektakel!**

Um dem Popsternchen und euch die Mühe zu ersparen, alles freizuspielen, haben wir für euch ein Passwort, mit dem ihr alle Levels und Boni freischalten könnt. Dazu müsst ihr als Passwort einfach **HMNFK** eingeben.

SIMPEL **Kein mühseliges Freispielen mehr, denn mit diesem Passwort schaltet ihr alles frei.**

MUSIKFREUDEN **Auch auf die späteren Musiktitel könnt ihr direkt zugreifen. Selbst ein Britney-Video in relativ guter Qualität ist dabei!**

Dark Arena

PASSWORT **Hiermit schafft ihr jeden Level!**

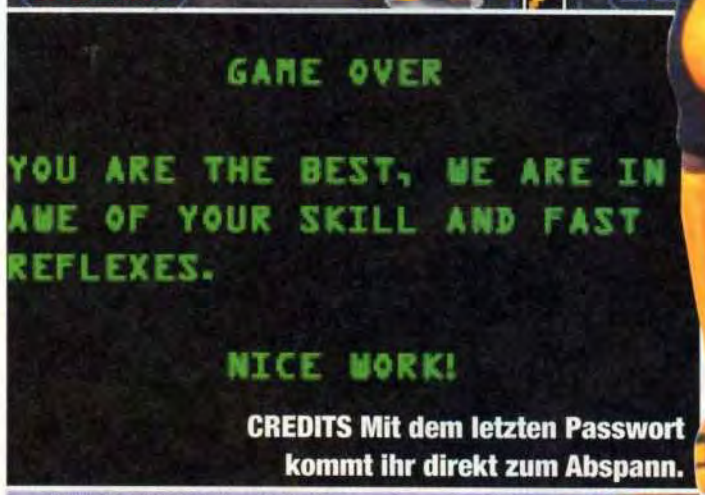
In Ausgabe 04/2002 haben wir bereits die Passwörter veröffentlicht, um unter anderem an alle Schlüssel, Karten und Waffen zu kommen. Jetzt haben wir auch die Passwörter für jeden einzelnen Level für euch.

Easy Mode:
Level 2: CRSDRPLS
Level 3: TKMWTHYB
Level 4: TTLLSFRT
Level 5: STCRSTRD
Level 6: NTLVMLNW
Level 7: NTTRDTNY
Level 8: RQSTMWTN
Level 9: GTSTNDBY
Level 10: YRSDTFGH
Level 11: TWTHYVRS
Level 12: THYRCLLN
Level 13: GHVTBTHR
Level 14: HLYLNDHS
Level 15: TBFRFGHT
End Credits:GDFGHTBL

Medium Mode:
Level 2: VWHTSRGH
Level 3: TCRSDRLR
Level 4: DFRLMWTH
Level 5: LLYRMGHT
Level 6: WRMRCHNG
Level 7: TLNDFRFR
Level 8: MHMNNCNS
Level 9: YWHLLRTR
Level 10: NFRCHRSN
Level 11: DMSSKWLL
Level 12: TKRRVNGN
Level 13: PGNFRMTF
Level 14: STWCHRST
Level 15: NSRCMNGW
End Credits:THSWRDSH

Hard Mode:
Level 2: LDNHGHNT
Level 3: DBYFTHND
Level 4: CSSRCNHT
Level 5: HNSWLLSN
Level 6: TSTRSTLR
Level 7: STNDRDSW
Level 8: LLRSCRSS
Level 9: LNDTBTTL
Level 10: SRCNHRDS
Level 11: WFLLWRWR
Level 12: RRKNGNWR
Level 13: DNTFGHTW
Level 14: CRRYSGNF
Level 15: CRSSWRLR
End Credits:DSFNGLND

ALLE LEVELS Mit diesen Passwörtern kommt ihr in jeden Level.



CREDITS Mit dem letzten Passwort kommt ihr direkt zum Abspann.

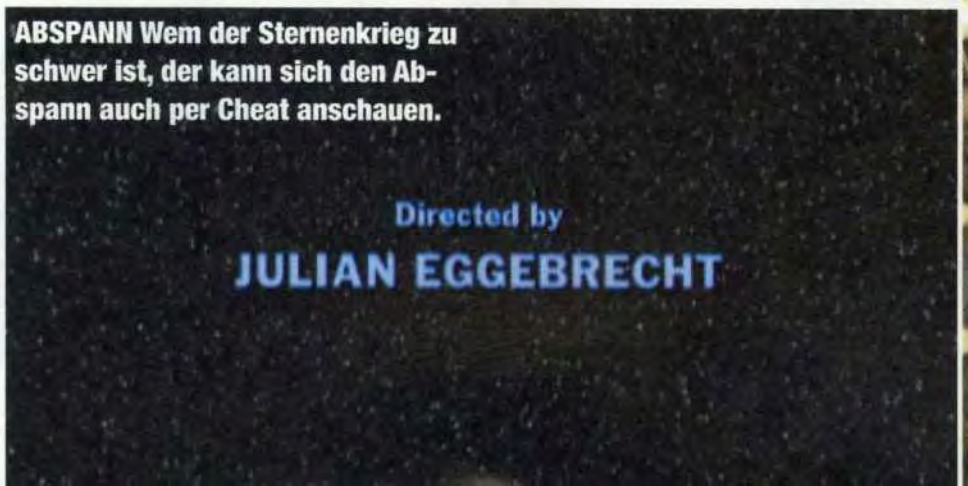
FEUER FREI Hängt ihr irgendwo fest? Dann nehmt einfach das nächste Passwort!

Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

CHEATCODE **Unveröffentlichte Cheats für den Sternenkrieg!**

Für alle alten Sternenkrieger sowie diejenigen, bei denen *Episode II* wieder neuen Appetit für den GameCube-Hit entfacht hat, haben wir neue Cheats, die wir bisher noch nicht veröffentlicht haben. Eingeben und aktivieren könnt ihr sie im Passwort-Screen. Bei zwei Codes erst den einen aktivieren, dann den zweiten.

Levelanwahl:	!??QWTTJ, CLASSIC
Endcredits:	THATSME!
Level Triumph des Imperiums:	AZTBOHII, OUTCAST!
Yavin-Bonuslevel:	OGGRWPDG, EEKEEK!



ABSPANN Wem der Sternenkrieg zu schwer ist, der kann sich den Abspann auch per Cheat anschauen.

PASSCODES Hier müsst ihr die Cheats eingeben.

Die Zeit wird knapp und ihr findet nicht alle **Raumschiffteile?** Unsere Komplettlösung hilft euch!

PIKMIN

TAGESABLÄUFE:

Tag 1/Absturzstelle:

Wie bekomme ich das erste Raumschiffteil?

Dieser Tag hat keine Begrenzung wie die anderen. Bewegt euch zunächst nach oben. Dort werdet ihr die rote Zwiebel entdecken, die sogleich einen Samen in die Erde setzt. Holt den ersten roten Pikmin aus dem Erdreich hervor und bringt die ersten beiden Gebilde aus den Blumen neben der Zwiebel zu ihr. Habt ihr auch diese Pikmin geerntet, findet ihr auf der rechten Seite ein Gebilde und eine Blume. Bringt sie zur Zwiebel. Ebenfalls auf der rechten Seite befindet sich auf der Spitze der Rampe ein weiteres Gebilde. Erntet alle Pikmin und ihr solltet genug davon haben, um den Karton auf der rechten Seite aus dem Weg zu schieben. Danach bewegt ihr euch über die Rampe und den Karton auf das Plateau. Dort warten vier Gebilde auf euch. Habt ihr sie zur Zwiebel geschafft, solltet ihr genug Pikmin ernten können, um den **Hauptantrieb** zum Schiff bringen zu können.

Tag 2/Wald der Hoffnung:

Was muss ich tun, um an den Kraftstoff-Dynamo zu kommen?

Ab jetzt habt ihr keine Zeit mehr zu verlieren. Holt zunächst alle 25 Pikmin aus der Zwiebel heraus. Bringt die Blume zu ihr und führt den Rest eurer Helfer zu dem kurz gewachsenen Gras. Ihr findet es direkt neben Olimars Raumschiff und auf der gegenüberliegenden Seite links von dem Blattgewächs. Erntet die beiden Pikmin und ihr könnt alle 27 mit der Beseitigung des Holztores beschäftigen. Ist dieses zerstört, haltet euch links. Ihr begegnet zwei Gegnern, vier roten Blumen und auf einer Erhöhung einem Gebilde. Schafft die Gebilde und die Kadaver zur roten Zwiebel. Mit den restlichen Pikmin schlagt ihr nun den Weg nach rechts ein. Beseitigt die zwei kleinen knolligen Punktkäfer. Schafft das Gebilde und die zwei roten Blumen links von der Dose weg. Lasst die Kadaver bis zu einem späteren Zeitpunkt liegen. Bewegt Olimar wieder zur Zwiebel, um alle Pikmin zu ernten. Habt ihr das getan, geht zurück und schafft die zwei Kadaver, das Gebilde rechts neben der Dose und den **Kraftstoff-Dynamo** weg.

Wie gelange ich an den Sonderbar-Radar?

Den Rest eurer Pikmin schickt ihr zum nächsten Holztor. In der Zwischenzeit erntet ihr erneut die Saat und begebt euch mit allen Pikmin zu dem großen, knolligen Punktkäfer. Nachdem ihr ihn beseitigt habt, schafft ihr den Kadaver zurück zur Zwiebel und schickt den Rest zum Tor. Im nächsten Gebiet besiegt ihr die auftauchenden Gegner und bringt die Kadaver weg. Stellt eure roten Pikmin ab und geht ein Stück weiter. Ihr habt die gelbe Zwiebel entdeckt, die sogleich einen Samen abwirft. Erntet ihn und bringt die drei gelben Gebilde und die gelbe Blume zur Zwiebel. Wendet euch nun der Steinmauer zu. Nehmt die drei Steinbomben auf und werft die Pikmin mitsamt den Bomben auf die Mauer. Stellt nun die gelben Helfer nahe der Zwiebel ab, pfeift die roten wieder herbei und betretet das Gebiet hinter der Mauer. Beseitigt alle Gegner und schafft den **Sonderbar-Radar** zu eurem Schiff zurück. Bringt die Kadaver zur gelben Zwiebel.

Tag 3/Wald der Hoffnung:

Wo liegt der Stoßdämpfer verborgen?

Holt euch zu Beginn acht gelbe Pikmin aus der Zwiebel heraus und bringt die gelbe Blume zu ihr. Geht nun mit ihnen in das aus Tag 2 bekannte Gebiet. Bringt die gelben Gebilde rechts von der Dose zur Zwiebel. Nehmt nun aus der Dose die drei Steinbomben auf und begebt euch zum Landefeld zurück. Sprengt die Steinmauer aus dem Weg und erntet alle gelben Pikmin. Danach könnt ihr sie wieder verstauen. Stellt euch nun 50 rote Pikmin zur Seite und betretet die erschlossene Ebene. Haltet euch links und werft alle die Erhöhung hinauf.

GRÜN = RAUMSCHIFFTEILE

Geht selbst nun nach links durch den Tümpel, rechts am **Stoßdämpfer** und an dem schlafenden, großen, knolligen Punktkäfer vorbei. Pfeift euer Gefolge herbei und beseitigt ihn. Schafft den Kadaver und den Stoßdämpfer fort. Wartet, bis alles eingetroffen ist, und erntet alle gesäten Pikmin.

Wie komme ich an die außergewöhnliche Schraube?

Nehmt nun alle mit auf euren Weg durch den freigesprengten Durchgang, beseitigt alle Gegner und lasst die Kadaver zunächst liegen. Haltet euch links und geht durch den mit Blattgewächs bewucherten Gang. Macht alle Gegner unschädlich und bringt die sterblichen Überreste zu den Zwiebeln zurück. Erntet alle Pikmin und schickt sie, bis auf einen Rest von 35, zurück in die Zwiebel. Stellt euch zehn gelbe zur Seite und macht euch zusammen mit den roten auf den Weg durch den bewucherten Gang. Stellt nun die roten Pikmin in der Nähe der Granitmauer ab. Holt mit den gelben mindestens neun Steinbomben. Ihr findet sie in der Nähe des Fundortes der gelben Zwiebel aus Tag 2. Sprengt die Mauer aus dem Weg und ihr könnt mit allen Pikmin die **außergewöhnliche Schraube** zu eurem Raumschiff zurückbringen.

Tag 4/Zentrum des Waldes:

Wie finde ich die blaue Zwiebel?

Stellt euch zu Beginn 70 rote Pikmin zur Seite und dirigiert sie zum Holztor. Sind alle beschäftigt, begebt ihr euch wieder zu der Landestelle. Springt zwei Vorsprünge an der Stelle der gelben Zwiebel herunter. Ihr habt nun die blaue Zwiebel entdeckt. Bringt sämtliche Blumen und Gebilde zur selbigen, um neue Pikmin zu bekommen. Geht nun mit ihnen aus dem Wasser heraus, scharf nach links den Hügel hinauf und den engen Durchgang hindurch, bis ihr bei euren roten Kameraden seid. Pfeift alle zusammen und geht mit ihnen zur Landestelle. Dort springt ihr mit eurem Heer den Vorsprung an der Stelle hinunter, die später von der blauen Zwiebel eingenommen wird. Beschäftigt alle damit, den Haufen Zweige in eine Rampe zu verwandeln. Geht diese hinab und haltet euch rechts. Ein weiterer Zweigstapel wartet auf eure Pikmin. Ist der Bau abgeschlossen, trennt ihr eure Pikmin und stellt euch nur die roten zur Seite. Beseitigt auf dem Weg zur blauen Zwiebel nur die Gegner, die euch im Wege stehen. Beginnt nun damit, mit den blauen Pikmin die Kadaver und die Gebilde zur Zwiebel zu bringen, bis sich der Tag dem Ende zuneigt.

Tag 5/Zentrum des Waldes:

Was muss ich tun, um an die nächsten beiden Raumschiffteile zu gelangen?

Um den **Levita-Reifen** zu bekommen, müsst ihr euren Radar benutzen. Dieses Raumschiffteil wurde von einem diebischen Saprophag verschlungen. Holt euch ungefähr 30 rote Pikmin aus der Zwiebel. Geht über die zwei Rampen, die ihr am letzten Tag gebaut habt, zum Seeufer. Beseitigt nun einen oder zwei Gegner, um den diebischen Saprophag anzulocken. Macht er sich über den Kadaver oder das Gebilde her, hetzt eure Pikmin auf ihn. Sie ziehen den Saprophag mitsamt dem Kadaver bzw. dem Gebilde zur Zwiebel. Wird er nun hochgebeamt, nimmt er Schaden. Wiederholt diesen Vorgang und er gibt das Raumschiffteil frei. Geht nun mit euren Pikmin zu der gelben Zwiebel und lasst euch den Vorsprung hinunterfallen. Haltet euch links und ihr werdet das **automatische Getriebe** auf einem hohen Plateau erspähen. Lasst die Pikmin den hölzernen Steg aus-

fahren. Ist dieser fertig gestellt, schickt mindestens 15 eurer Helfer hinüber und sie werden dieses Teil zu Olimars Raumschiff zurückbringen.

Tag 6/Zentrum des Waldes:

Wie gelange ich an den Ionenjet Nr. 1?

Stellt euch 50 rote und 50 blaue Pikmin zur Seite. Geht mit den blauen zu der roten Zwiebel und springt den Vorsprung hinunter. Haltet euch links, passiert das Tor und springt in den kleinen Tümpel. Durchquert ihn und springt durch den schmalen Durchgang in den nächsten. Hier findet ihr den **Ionenjet Nr. 1**. Wenn dieses Teil abgeliefert worden ist, vereint ihr die roten und die blauen Pikmin. Geht mit ihnen die zwei Rampen hinunter und lauft bis zum Seeufer. Wendet euch hier nach links, bis ihr an einen Vorsprung kommt, auf dem ihr einen Haufen Zweige und dahinter ein weiteres Raumschiffteil entdeckt. Stellt euch so vor den Vorsprung, dass ihr die roten Pikmin links neben die Zweige werfen könnt. Habt ihr die korrekte Position ausgewählt, fangen sie gleich mit dem Bau der Rampe an. Begebt euch mit den blauen Helfern ins Wasser, erledigt einige Orcalogs (die springenden Frösche) und schafft ihre Kadaver zu den Zwiebeln. In der Zwischenzeit sollte die Rampe fertig gestellt sein. Geht zu euren roten Pikmin und bringt mit deren Hilfe den **Gravitationsblocker** zum Raumschiff zurück.

Tag 7/Zentrum des Waldes:

Wie bekomme ich den Dioxin-Filter?

Für diese Tagesaufgabe braucht ihr 50 rote und 50 blaue Pikmin. Geht mit ihnen die zwei Rampen in Richtung Seeufer hinunter. Trennt sie durch einen Pfiff und nehmt die blauen mit ins Wasser. Haltet euch links, bis ihr die Flasche entdeckt. Hinter ihr liegt der **Dioxin-Filter**. Betraut alle Pikmin mit der Aufgabe, ihn zum Schiff zu bringen. Dringt nun mit euren roten Helfern links in das Gebiet mit den leuchtenden Pilzen ein. Beseitigt alle kleinen Gegner und bringt die Kadaver zu der Zwiebel zurück. Macht euch selbst auch auf den Weg dorthin und wartet, bis alle Pikmin wieder eingetroffen sind. Erntet alles, was zu ernten ist, und macht euch wieder auf den Weg zum Seeufer. Trennt euer Gefolge und geht mit den roten Helfern in das Gebiet mit den leuchtenden Pilzen, wo ihr die Puffmorchel (großer Pilz) findet. Ist sie besiegt, hinterlässt sie den **Omega-Stabilisator**. Schafft ihn und den großen Kadaver zur Landefläche zurück. Aktiviert nun wieder eure blaue Truppe und bewegt sie zu der Glasflasche im Wasser. Wendet euch hier nach links und ihr werdet auf dem Trockenen einen Stapel Zweige entdecken. Lasst die Pikmin diesen Haufen zu einer Rampe umwandeln und kehrt mit ihnen wieder zur Zwiebel zurück.

Tag 8/Zentrum des Waldes:

Wo finde ich den analogen Computer?

Besorgt euch 50 rote, 30 blaue und 20 gelbe Pikmin. Geht mit ihnen die zwei Rampen zum Seeufer hinunter. Haltet euch rechts und ihr kommt an ein schwarzes Holztor. Begegnet euch auf dem Weg ein Gegner, so erledigt ihn und lasst seinen Kadaver vorerst liegen. Passiert das freigelegte Tor und folgt dem Pfad bis zu einem Haufen Zweige auf der linken Seite. Haltet auf dem Pfad eure Pikmin mithilfe des C-Sticks dicht an der Wand. Ist die Brücke fertig gestellt, passiert ihr sie und trennt euer Gefolge. Aktiviert die blaue Gruppe und legt den Wassergeysir frei. Überquert die Brücke wieder und biegt links ab, bis ihr in einem kleinen Teich den **analogen Computer** findet. Lasst die blauen Helfer dieses Raumschiffteil an Land bringen. Geht wieder zur Brücke und benutzt nun die gelben Pikmin. Am Fuße des aktivierten Geysirs werft ihr sie den ersten Vorsprung hinauf. Folgt ihnen mithilfe des Wasserstrahls und werft sie zur **Waage** hinauf. Haben sie das Raumschiffteil nach unten auf den Boden gebracht, kommen nun eure roten Helden ins Spiel. Benutzt sie, um die beiden geborgenen Teile zum Raumschiff zu bringen. Sammelt die blauen und die gelben Pikmin ein und begebt euch wieder zum Landeplatz.

Tag 9/Zentrum des Waldes:

Was muss ich tun, um den Weg zum Langus Beinus freizumachen?

An diesem Tag braucht ihr 25 gelbe und 75 rote Pikmin. Holt sie aus ihren Zwiebeln heraus und geht mit ihnen die erste Rampe in Richtung Seeufer hinunter. Biegt nach links ab, springt den Absatz hinunter und beginnt damit, alle auftauchenden Gegner zu beseitigen. Schafft die Kadaver weg und beginnt damit, das schwarze Holztor zu zerstören. Ist das Tor aus dem Weg geschafft, trennt ihr die Herde und pfeift die gelben Pikmin herbei. Geht mit ihnen zum See hinunter, links am Ufer entlang und die Rampe hinauf. Nachdem ihr die nächste Rampe wieder hinuntergelaufen seid, findet ihr auf der rechten Seite eine Dose. Stattet eure Helfer mit mindestens sechs Bomben aus, die ihr dort findet. Führt eure explosive Fracht zurück zu dem freigelegten Durchgang und passiert ihn. Passt auf die Feuergeysire auf, wenn ihr die steinerne Mauer links von euch aus dem Weg sprengt.

Wie besiege ich Langus Beinus?

Dieser Weg führt euch zu einem abgegrenzten Sandfeld, wo ihr Langus Beinus findet. Greift ihn mit allen Pikmin an, die

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

Hidden Invasion
nur 53,80 €

James Bond
nur 55,10 €

Name	Artikel-Nr.	Preis
18 Wheeler	1001	55,60 €
Aggressive Inline (30.08)	1003	55,60 €
All Star Baseball 2003	1004	unbekannt
Batman Vengeance	1006	57,80 €
Batman: Dark Tomorrow (16.09)	1025	unbekannt
Bloody Roar	1027	55,60 €
Bomberman (Sept.)	1069	unbekannt
Burnout	**1008**	**55,60 €**
Car Damage	1009	52,70 €
Crash	1010	unbekannt
Crazy Taxi	1011	55,60 €
Dark Summit	1012	55,70 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1013	55,60 €
Die Hard - Vendetta (16.09)	1044	unbekannt
Disney's Tarzan Freeride	1014	57,10 €
Donald Duck Quack Attack	1015	57,80 €
Driven	1016	57,10 €
Ecco Mania (02.09)	1060	unbekannt
ESPN International WinterSports	1017	57,20 €
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (01.10)	1018	unbekannt
Evolution Worlds (Sept.)	1061	unbekannt
Extreme G 3	1019	55,60 €
F1 2002 (12.07)	1062	55,20 €
Fifa Football 2002	1020	55,60 €
FIFA WM 2002	1021	56,70 €
Gauntlet Dark Legacy	1022	56,20 €
Hidden Invasion	**1063**	**53,80 €**
Hot Wheels (02.11)	1064	unbekannt
Inline Skating (Sept.)	1065	unbekannt
International Superstar Soccer 2 (ISS 2)	1023	57,40 €
J. McGrath Supercross World	1024	55,60 €
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	**1066**	**55,10 €**
Jimmy Neutron der mutige Erfinder (02.09)	1067	unbekannt
Kameo: Elements of Power (19.09)	1026	56,80 €
Legends of Wrestling	1028	55,60 €
Lego Bionicle Mata Nui (19.08)	1027	unbekannt
Lost Kingdoms	1068	55,70 €
Luigis Mansion	**1028**	**53,40 €**
Mario Sunshine (01.10)	1029	unbekannt
Metroid Prime (02.12)	1029	59,60 €
MX Superfly (02.09)	1070	unbekannt
NBA Courtside 2002	1030	55,60 €
NHL Hitz 2002	1031	56,20 €
Pikmin	**1032**	**51,60 €**
Pitfall (18.11)	1033	unbekannt
Rayman 3 Hoodlum Havoc	1071	unbekannt
Red Card Soccer (Sept.)	1072	56,20 €
Resident Evil (16.09)	1034	unbekannt
Rocky (18.11)	1035	unbekannt
Rolling (18.09)	1036	unbekannt
Scooby-Doo! Night of 100 Frights (02.11)	1073	unbekannt
Simpsons Road Rage	**1037**	**52,80 €**
Smugglers Run Warzones (26.07)	1074	54,40 €
Sonic Adventure 2 Battle	1038	57,50 €
Soul Fighter (01.07)	1075	54,40 €
Spiderman - The Movie	**1039**	**54,50 €**
Spy Hunter (01.07)	1040	57,20 €
SSX Tricky (06.07)	1041	52,80 €
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (04.11)	1042	unbekannt
Star Wars Rogue Leader	1053	58,60 €
Super Monkey Ball	1336	56,10 €
Super Smash Brothers Melee	**1045**	**51,60 €**
Tetris World (31.10)	1047	unbekannt
Tony Hawks Pro Skater 3	1048	56,30 €
Toxic Crind (Sept.)	1049	unbekannt
Turok Evolution (06.09)	1050	55,60 €
Turok Evolution UK (06.09)	1051	55,60 €
Twin Caliber (17.03.03)	1052	unbekannt
Universal Studios Theme Park	1053	52,60 €
Virtua Striker 3	1054	56,50 €
Wavenace Blue Storm	1055	53,30 €
Worms Blast	1056	57,20 €
X Racer (30.09)	1057	unbekannt
Zoo Cube (28.07)	1058	56,20 €
Zubehör		
Action Replay	9001	38,20 €
AGB Kabel (Nintendo)	9002	18,60 €
Controller Black (Nintendo)	9003	34,20 €
Controller Clear Purple (Nintendo)	9004	34,20 €
Controller Purple (Nintendo)	9005	34,20 €
Gamecube Black	9006	199,90 €
Gamecube Purple	9007	199,90 €
Memory Card 59 (Nintendo)	9008	23,90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	9009	23,90 €
RGB Kabel (Nintendo)	9010	31,40 €

Versandkosten: Vorkasse nur 1,99 €
Versandkosten: Nachnahme nur 4,99 €
Lieferung nur innerhalb Deutschlands
Bestellen online, per Post, Fax und SMS!
www.cubeshop.de, Email: info@cubeshop.de
Bestellfax: (08 31) 52 07 13 82
cubeshop.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Versand über die Deutsche Post
Vorbestellungen möglich! (Teillieferungen ausgeschlossen)
Inhaber: Jan Oberhauser; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Helplines
Probleme beim Zocken? Wir helfen weiter!
Cube-Helpline: (01 90) 82 48 71 (1,86 €/Min)
PC-Helpline: (01 90) 82 46 28 (1,86 €/Min)

Bestellen per SMS
Alle unsere Artikel kannst Du auch bequem per SMS bestellen, einfach SMS mit „Versandart Artikel-Nr." an 72866 senden. Beispiel für Pikmin bei Vorkasse: „VK 1032". Bei Nachnahme „VK" durch „NN" ersetzen. Mehrere Artikel durch ein Leerzeichen trennen z. B. "VK 1032 1045". Deine Adresse wird per Rück-SMS abgefragt.

VK 1032
per SMS an 72866

Super Smash Bros.
nur 51,60 €

Pikmin
nur 51,60 €

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

ihr dabeihabt. Die gelben sollten dabei keine Bomben bei sich tragen. Werft sie auf seinen Bauch, der in der Mitte herunterhängt. Ignoriert bei dem Angriff seine Beine, da eure Armee sonst von ihnen zerquetscht wird. Euer Lohn für diesen erfolgreichen Angriff wird der **Wächter-Satellit** sein. Bringt ihn und alle Gebilde zum Landeplatz zurück.

Tag 10/Absturzstelle:

Wie komme ich an den Positron-Generator?

Dieser Job benötigt die Hilfe von 50 blauen und fünf gelben Pikmin. Geht mit ihnen die Kartonrampe hinauf und trennt euer Gefolge. Pfeift die gelben Helfer herbei und holt aus dem Karton drei Steinbomben. Lauft wieder die Rampe hinauf und sprengt die Steinmauer weg. Lasst dabei den Mamuta links liegen. Ist der Weg freigemacht, trennt ihr die Pikmin wieder und stellt euch die blauen zur Seite. Nun ist es an der Zeit, den Mamuta zu attackieren. Werft eure Helfer auf seinen Kopf und weicht dabei seiner Stampfattacke aus. Lasst die sterblichen Überreste wegtragen und durchschreitet mit den restlichen blauen Pikmin den freigelegten Durchgang. Lenkt nun eure Aufmerksamkeit auf die linke Amphibienauster, die den **Positron-Generator** hat. Werft so lange eure Krieger dorthin, bis das Raumschiffteil herausspringt. Pfeift die Pikmin rechtzeitig wieder heraus, damit sie nicht gefressen werden. Schafft den **Positron-Generator** zum Raumschiff zurück. Sammelt für den Rest des Tages die Gebilde ein. Vergesst dabei nicht die Perlen von den anderen Amphibienaustern.

Tag 11/Wald der Hoffnung:

Wie gelange ich an den Nova-Blaster?

Besorgt euch 50 blaue, 40 rote und zehn gelbe Pikmin aus den entsprechenden Zwiebeln. Betretet mit ihnen den nördlichen Gang und beseitigt mit den roten alle Gegner. Lasst die Kadaver im Moment noch liegen. Trennt die Pikmin und holt euch jetzt die gelben, um das

Holztor auf der rechten Seite zu zerstören. Schlüpft mit ihnen durch den kleinen Tunnel rechts von dem Tor. Auf der anderen Seite angelangt, ignoriert ihr die Feinde und sucht stattdessen die Dose nahe beim nächsten Raumschiffteil auf. Nehmt dort mindestens sechs Steinbomben auf und geht zum Tor zurück. Wenn es beseitigt ist, ruft ihr euch die roten Pikmin zu Hilfe und beseitigt die Gegner. Lauft weiter und ihr entdeckt den **Nova-Blaster**. Schafft ihn und die Kadaver zum Raumschiff bzw. zur Zwiebel zurück.

Wo verbirgt sich der Strahlenschutz?

Geht nun mit euren blauen Helfern ins Wasser und zerstört das nächste Holztor. Erklimmt den Hügel und tut das Gleiche mit dem schwarzen Holztor zu eurer Rechten. Wenn die roten und gelben Pikmin alle Kadaver und das Raumschiffteil abgeliefert haben, schickt ihr sie als Unterstützung zu den blauen. Nachdem das Tor aus dem Weg geräumt wurde, attackiert ihr die Crustabitze mit den roten Pikmin. Werft sie auf die kleine Öffnung am Kopf, wenn sie anfängt, einen Schuss vorzubereiten. Habt ihr das geschafft, öffnet sich der Panzer und ihr müsst eure Armee nun auf den freiliegenden Rücken werfen. Wiederholt das Ganze so lange, bis die Crustabitze das Zeitliche segnet. Schafft den Kadaver weg und holt euch die anderen Pikmin, um den **Strahlenschutz** zum Raumschiff bringen zu können.

Tag 12/Wald der Hoffnung:

Wo finde ich den Schützen?

Für diese Tagesaufgabe benötigt ihr 50 blaue Pikmin. Verlasst mit ihnen den Landeplatz in südlicher Richtung und lauft zu dem Haufen Zweige am Ufer. Beseitigt auf eurem Weg die kleinen, knolligen Punktkäfer und die Termitentos. Bringt die Kadaver zu den Zwiebeln zurück und lasst die anderen Pikmin mit dem Bau der Brücke beginnen. Erntet alle ausgesetzten Samen und begebt euch wieder zur Baustelle. Springt jetzt mit allen Pikmin ins Wasser und haltet euch rechts, bis ihr an eine kleine Insel gelangt. Darauf werdet ihr einen weiteren Haufen Zweige entdecken. Stellt euch auf den kleinen Vorsprung und werft eure kleinen Baumeister hinauf zu den Zweigen, damit dort die nächste Brücke entstehen kann. Ist der Bau abgeschlossen, kommt ihr auch an den **Schützen** heran.

Tag 13/Wald der Hoffnung:

Was muss ich tun, um an den Geigerzähler zu gelangen?

Holt euch aus der blauen Zwiebel 95 und aus der gelben Zwiebel fünf Pikmin. Geht mit ihnen in südlicher Richtung auf das Wasser zu. Haltet euch aber rechts, bis ihr eine Möglichkeit findet, nach links abzubiegen. Dort findet ihr eine Steinmauer. Stattet eure gelben Helfer mit Steinbomben aus und räumt das Hindernis aus dem Weg. Beseitigt die Gegner, springt mit mindestens zehn blauen Pikmin ins Wasser und werft sie vor den Karton. Geht nun über den schmalen Steg – nun tretet ihr gegen drei gemeine Schnapper an. Einer von ihnen hat das letzte Raumschiffteil in diesem Gebiet in seinem Inneren. Mithilfe des Radars könnt ihr ihn schnell ausmachen. Habt ihr ihn besiegt, bringt ihr den **Geigerzähler** zum Raumschiff zurück. Nun habt ihr Zeit, die zwei anderen gemeinen Schnapper zu erledigen.

Tag 14/Die ferne Quelle:

Was muss ich tun, damit ich die erste Steinmauer passieren kann?

Nachdem ihr gelandet seid, holt ihr euch 80 rote Pikmin aus der Zwiebel heraus. Geht mit ihnen auf das freie Gelände hinter der roten Zwiebel und beseitigt alle Gegner. Bringt die Kadaver und die Gebilde, die sie hinterlassen, zu den Zwiebeln zurück. Erntet die ausgesetzten Samen und macht euch mit eurer kleinen Armee auf zu der Steinmauer hinter der blauen Zwiebel. Rechts von der Mauer ist ein kleiner Durchgang, der euch auf die andere Seite bringt. Startet hier dieselbe Säuberungsaktion und schlagt eine Schneise der Verwüstung rechts am ersten und links am zweiten Tümpel vorbei, bis ihr an einen kleinen Schädel am Seeufer kommt. Geht mit den verbliebenen Pikmin zurück und gönnt ihnen eine Auszeit. Nun stattet ihr euch mit 15 gelben Pikmin aus und begebt euch wieder zu dem Schädel. Nehmt hier mindestens neun Steinbomben auf und geht zu der steinernen Mauer zurück. Sprengt sie aus dem Weg und geht sofort weiter auf das freie Feld, wo ihr die erste Säuberungsaktion durchgeführt habt.

Wann gelange ich an den Reparatur-Bolzen?

Haltet euch rechts und ihr kommt an eine weitere Steinmauer. Rechts davon befindet sich ein Schädel mit Bomben. Nehmt sie auf und verwendet sie an der Mauer. Zu diesem Zeitpunkt sind es nicht genug, um die Mauer vollends zu zerstören. Kehrt zu der Zwiebel zurück, verstaut die gelben Pikmin und holt euch als Tausch dafür 25 blaue. Rechts hinter der blauen Zwiebel befinden sich zwei Stege. Werft alle Pikmin auf den höhergelegenen. Stellt euch nun auf den anderen Steg und pfeift sie herbei. Durch den Absatz werden sie daran gehindert, zu euch herunterzustürzen. Dirigiert sie so zu dem **Reparatur-Bolzen** am Ende des Steges. Stellt euch so hin, dass sie beim Dirigieren mit dem C-Stick das Raumschiffteil umringen und es zurückbringen.

Tag 15/Die ferne Quelle:

Wie gewinne ich den Kampf gegen den Dilabovum?

Heute habt ihr zunächst einen schweren Kampf gegen den Dilabovum vor euch. Holt ein blaues Pikmin aus der Zwiebel und geht mit ihm ins Wasser hinter der roten Zwiebel. Macht auf dem Radar die kreisförmige Inselformation ausfindig und begebt euch dorthin. Auf der mittleren Insel ist ein Gegenstand, der einem Ei

ähnelt. Attackiert es mit eurem Pikmin, bis die Schadensanzeige erscheint. Nun müsst ihr schnell wieder zum Landeplatz zurück. Macht eure Armee von 100 roten Pikmin bereit, gegen diesen Fiesling in den Kampf zu ziehen. Vermeidet seine Gasspur, die er bei der Fortbewegung nach sich zieht, und werft eure Kämpfer auf seinen Kopf. Versucht, ihn dabei an die blaue Zwiebel zu locken, damit er dort hängen bleibt. Habt ihr das geschafft, hat der Dilabovum keine Chance mehr. Nachdem er besiegt ist, hinterlässt er eine Perle, die euch 100 Samen aussetzen lässt. Erntet die Pikmin und verstaut sie wieder in der Zwiebel.

Wie gelange ich an den Gluon-Antrieb?

Holt nun 100 blaue Pikmin aus der Zwiebel und geht mit ihnen auf die freie Ebene hinaus, bis ihr an deren Ende angelangt seid. Beseitigt den gelben Orcalog und schafft den Kadaver zusammen mit den Gebilden, die er hinterlässt, zur Zwiebel zurück. Benutzt die restlichen Helfer, um aus dem Haufen Zweige am Ufer eine Brücke zu bauen. Ist sie fertig gestellt, pfeift die Pikmin zu euch und betretet die kleine Insel, auf der sich der **Gluon-Antrieb** befindet. Beseitigt alle Gegner und beginnt mit dem Bau des zweiten Teils der Brücke. Holt in der Zwischenzeit die Pikmin von der Zwiebel ab. Ist die Brücke fertig, schafft ihr das Raumschiffteil und die Kadaver zurück. Verstaut die blauen Pikmin, holt euch fünf gelbe und besucht wieder die beschädigte Steinmauer. Nehmt dort aus dem Schädel die Steinbomben auf und beendet die Sprengung der Steinmauer vom Vortag.

Tag 16/Die ferne Quelle:

Wo befindet sich der Zirkonium-Rotor?

Für die heutige Tagesaufgabe benötigt ihr 70 blaue Pikmin. Lauft mit ihnen auf das freie Feld hinaus und passiert das Tor, das ihr am Vortag geöffnet habt. Beseitigt alle Gegner, die euch auf eurem Weg begegnen, und ihr gelangt an ein weißes Holztor. Zerstört es und führt die Pikmin zum schwarzen Holztor direkt gegenüber. Nachdem auch dieses weg ist, geht ihr durch das offene weiße Tor und lasst den **Zirkonium-Rotor** wegbringen. Führt die restlichen Helfer durch das offene schwarze Tor und haltet euch links. Beseitigt eventuell auftauchende Gegner und geht rechts zu dem weißen Holztor. Zerstört sie und bringt so viele Kadaver wie möglich zu den Zwiebeln.

Tag 17/Die ferne Quelle:

Wo finde ich die Crustabize?

An diesem Tag braucht ihr zuerst 85 rote und 15 gelbe Pikmin. Geht in nördlicher Richtung, bis ihr an dem Durchgang auf der linken Seite zwischen den zwei Tümpeln ankommt. Trennt euer Gefolge und betretet den Bereich mit den Feuergeysiren in Begleitung der roten Pikmin. Lasst zunächst noch das Gebilde liegen und geht einen Raum weiter. Hier findet ihr eine Crustabize. Beseitigt sie und lasst den Kadaver liegen. Verlasst den Ort durch den rechten Durchgang, baut den Haufen Zweige in eine Rampe um. Ist das erledigt, könnt ihr den Bugsprit aus dem Inneren der Crustabize wegschaffen.

Wo liegt der Pilotensitz verborgen?

Geht mit den restlichen Pikmin die Rampe hinunter und nach links zwischen den Baumstümpfen hindurch. Lasst das schwarze Tor links neben euch, steuert den unteren Baumstumpf an und geht durch den breiten Durch-

gang. Im rechten Bereich findet ihr den **Pilotensitz**. Begebt euch nun zu den gelben Pikmin zurück. Wenn ihr den Bereich, in dem ihr euch gerade befindet, vom Landeplatz aus betretet, sollte euch auf der rechten Seite der Bau mit den verschiedenen Ebenen auffallen. Werft die Pikmin auf die Ebene nahe der ersten großen Rampe. Lauft nun den Bau entlang an der zweiten großen Rampe vorbei, bis ihr an die Stelle gelangt, von der aus ihr den Bau selbst betreten könnt. Geht hinauf und den Pfad entlang, bis ihr eure Pikmin auf der Ebene unter euch entdeckt. Springt zu ihnen hinunter und werft sie auf die Ebene hinauf, die ihr gerade verlassen habt. Begebt euch nun wieder auf den Bau, bis ihr direkt bei euren Helfern seid. Werft sie zu dem Raumschiffteil hinauf und die Pikmin bringen die **UV-Lampe** zurück. Sammelt noch das Gebilde aus dem Bereich mit den Feuergeysiren ein und das wäre es dann für heute.

Tag 18/Die ferne Quelle:

Was muss ich tun, um an die Massageeinheit zu gelangen?

Holt euch für die heutige Tagesaufgabe 100 blaue Pikmin. Verlasst den Landeplatz in Richtung der gelben Zwiebel. Haltet euch nun etwas links und ihr gelangt an einen Haufen Zweige auf der nächsten Insel. Geht an Land, besiegt alle Gegner und beginnt mit dem Bau der Brücke. Nach der Fertigstellung geht ihr mit euren Pikmin ans andere Ende der Insel. Dort findet ihr die **Massageeinheit**. Bringt sie und die Kadaver zurück zum Landeplatz. Erntet nun alle gesäten Pikmin und schwimmt mit ihnen wieder in Richtung Insel. Lasst sie links neben euch und bewegt euch auf das abgelegene Stück zu. Vernichtet dort die Kreaturen und bekämpft danach den Ballonerus. In seinem Inneren versteckt sich das **Interstellar-Radio**. Sind auch dieses Raumschiffteil und die Kadaver zum Landeplatz zurückgebracht worden, ist dieser Tag zu Ende.

Tag 19/Die ferne Quelle:

Wie finde ich die letzten Raumschiffteile in diesem Gebiet?

Heute braucht ihr 80 blaue Pikmin. Geht mit ihnen in das Gebiet hinter der blauen Zwiebel, bis ihr das Wasser erreicht. Besiegt alle Gegner, die euch auf eurem Weg begegnen, und begebt euch ins Wasser. Haltet euch links, wo ihr einen Vorsprung mit einer kleinen Sanddüne und einem Wassergeysir findet. Werft 30 Pikmin den Vorsprung hinauf und lasst euch dann von dem Geysir ebenfalls nach oben bringen. Geht den Pfad bis zum Ende, wo ihr auf dem nächsten Plateau den **Ionenjet Nr. 2**

findet. Werft genug Pikmin hinüber, damit das Raumschiffteil zurückgebracht werden kann. Springt mit den restlichen Helfern wieder ins Wasser und sucht das Plateau nahe beim Strand auf der rechten Seite auf. Ihr werdet eine Blume entdecken, die eure blauen Pikmin in gelbe verwandelt. Werft 25 auf das Plateau. Nachdem ihr ihnen gefolgt seid, verfrachtet ihr sie in die Blume. Erntet jetzt die gelben Pikmin und werft sie auf den benachbarten Strand. Folgt ihnen und bringt sie auf den hohen Absatz in der Ecke. Dort verbirgt sich der **Krümmungsreaktor**. Ist dieses Teil auf dem Strand angelangt, wandelt ihr die gelben Pikmin wieder in blaue um und bringt es zurück zum Raumschiff.

Tag 20/Der letzte Versuch:

Wie gelange ich zum Schauplatz des letzten Kampfes?

Holt euch 85 blaue, 10 rote und fünf gelbe Pikmin aus den Zwiebeln heraus. Führt alle ans Ufer und trennt sie. Bringt nun die blauen Helfer zu dem Haufen Zweige auf der kleinen Insel direkt vor euch und lasst alle mit dem Bau beginnen. Nehmt jetzt die gelben Pikmin und werft sie auf die rechte kleine Insel. Schwimmt rüber, pfeift sie herbei, stellt euch auf die kleine Erhöhung und werft sie auf die nächste Insel. Folgt ihnen mithilfe des Geysirs und lasst sie drei Bomben von dem folgenden Vorsprung holen. Bringt sie nun wieder aufs Festland zurück und sprengt die weiße Steinmauer aus dem Weg. Führt die blauen Pikmin durch das Tor und lasst sie die nächste Brücke bauen. In der Zwischenzeit pfeift ihr die roten zu euch und führt sie auf den linken Ausläufer des Festlandes. Dort ist ein Pfad mit Feuergeysiren. Werft sie auf diesen Pfad, springt selbst rechts ins Wasser und bringt sie nach einem Pfiff auf die andere Seite. Hier müsst ihr sie mit dem C-Stick zu dem Karton dirigieren, damit sie ihn wegschieben können. Schwimmt zurück, mobilisiert alle Pikmin und bringt sie über die fertig gestellte Brücke. Dort erwartet euch ein weißes Holztor. Zerstört es und ihr kommt an den Ort, wo am nächsten Tag der finale Kampf stattfinden wird. Bewegt euch zum nächsten weißen Holztor, ohne das grüne Gebilde in der Mitte, den Fürst Knollenauge, zu berühren. Ist auch dieses zerstört, könnt ihr den Tag enden lassen.

Tag 21/Der letzte Versuch:

Wie kann ich Fürst Knollenauge besiegen?

Um an das letzte Raumschiffteil, den **Geheimsafe**, zu gelangen, müsst ihr den Kampf gegen Fürst Knollenauge gewinnen. Stellt euch dazu 75 rote und 25 gelbe Pikmin zur Seite. Begebt euch an den Eingang des Kampfschauplatzes und trennt das Heer. Stattet die gelben Kämpfer mit Bomben aus und lasst sie am Eingang stehen. Werft nun einen roten Pikmin auf den Rücken des Feindes, um sein Erscheinen zu bewirken. Stellt euch jetzt mit einem gelben Pikmin in das Sandfeld, nahe an den Eingang. Wartet darauf, bis Fürst Knollenauge euch mit seiner Zunge attackiert. Werft, kurz bevor seine Zunge auftaucht, den gelben Pikmin direkt vor seine Nase, damit er ihn mitsamt der Bombe verschlingt. Explodiert sie, wird der Feind für kurze Zeit benommen und ihr könnt seinen Kopf mit den roten Pikmin attackieren. Nach einigem Energieverlust beginnt Fürst Knollenauge zu springen. Weicht ihm bei dieser Attacke aus. Wiederholt diese Prozedur so lange, bis er das Zeitliche segnet und den **Geheimsafe** freigibt. Bringt ihn zum Raumschiff zurück und ihr habt es geschafft.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Wie gefallen dir der neue N-ZONE-Look und die Heftaufteilung?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Das N-ZONE-Logo	___			
Das Design der Titelseite	___			
Design der Heftseiten	___			
Schreibstil	___			
Umfang der Spieletests	___	❑	❑	❑
Umfang der Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Umfang der Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Umfang der Lösungen	___	❑	❑	❑

8. Wie bewertest du folgende GameCube-Komponenten (Schulnote)?

	Schulnote
GameCube-Design	___
Verbindungskabel zum TV	___
Controller	___
GameCube-Spiele	___
Preis-Leistungs-Verhältnis	___

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 07/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: E3 2002	___	❑	❑	❑
Angespielt: Zelda	___	❑	❑	❑
Angespielt: Metroid Prime	___	❑	❑	❑
Angespielt: Super Mario Sunshine	___	❑	❑	❑
Angespielt: Wario World	___	❑	❑	❑
Angepielt: Mario Party 4	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
Test: Pikmin	___	❑	❑	❑
Test: Spider-Man: The Movie	___	❑	❑	❑
Test: 007 Agent im Kreuzfeuer	___	❑	❑	❑
GBA-Test: Spider-Man: The Movie	___	❑	❑	❑
GBA-Test: Star Wars – Episode II	___	❑	❑	❑
System-Check-Vergleich	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pikmin	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 07 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Henry Ernst, Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 341
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V.i.S.d.P.)
Fax: +49 - 911/28 18 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:
Games Hardware, PC Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, XZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002 29.225 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Service-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

*(nur technische Hotline)

INSERENTENVERZEICHNIS

4brains	89
Carlsen Verlag	67
Computec Media AG	63, 64, 81
Freak's Shop	69
Games Store	73
Gyrotwister	100
Idee + Spiel	29
Infogrames	99
Leipziger Messe	65
Nintendo	2
THQ	41
Ubi Soft	53, 79
VIVA	58

NEULICH IN DER

REDAKTION

Erlebnisreise E3

oder 7 Gründe, warum die größte Videospielemesse der Welt nicht nur ein reines **Zuckerschlecken** ist.

1. Wer sich keinen Hörschutz vom Bau oder Ohrstöpsel aus der Apotheke besorgt, läuft Gefahr, aufgrund der permanenten Geräuschkulisse von ca. 100.000 dB einen dauerhaften Hörschaden von der Messe mit zurückzubringen.

2. Um bei den lauten Umgebungsgeräuschen die Lobpreisungen des jeweiligen Entwicklers über sein Produkt („Hier haben wir eine ganz tolle Matrix-SlowMo-Sequenz integriert!") zu verstehen, bedarf es schon eines sehr geschulten Gehörs. Dies ist wegen Punkt Nummer 1 allerdings meist schon ruiniert.

3. Jedes Mal, wenn man einen besonders imposanten oder witzigen Stand auf der E3 fotografieren will, drängen sich irgendwelche komisch gekleideten Entwickler mit ins Bild (siehe Foto 1).

4. Wer sich kein Phrasenlexikon leisten kann, muss schon lange im Vorfeld nach möglichst vielen inhaltslosen Sätzen suchen, um für die Messe gewappnet zu sein. Die Klassiker „Das Produkt macht einen vielversprechenden Eindruck!", „Lass uns deswegen noch mal telefonieren!" und „Ihr habt dieses Jahr mit Abstand den schönsten Stand!" dürfen natürlich auf keiner Messe fehlen.

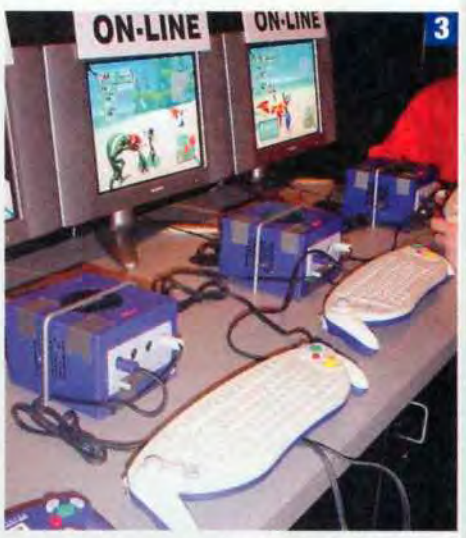
5. Jedes Mal, wenn man sich selbst fotografieren lassen will, drängen sich irgendwelche figurbetont gekleideten Damen mit ins Bild (siehe Foto 2).

6. Wer nicht ausgiebig frühstückt oder sich um die Mittagszeit einen Stand sucht, an dem er eine warme Mahlzeit schnorren kann, dem droht der Hungertod. Die im Pressebereich gereichten Lunchboxen sind nämlich innerhalb weniger Millisekunden vergriffen. Eine Raubtierfütterung ist ein Dreck dagegen.

7. Gemeinheit von Nintendo! Da stellen die nun extra in der letzten Stand-Ecke *Phantasy Star Online* zum Probe spielen aus und dann stöpseln sie irgendwelche komischen Controller dran, die kein Schwein bedienen kann! (siehe Foto 3)

Da will man Turok-Statue ablichten und schon stellt sich irgend so ein muskelbepackter Typ dazu.

Jens musste sich von zwei Models angrabschen und mit ihnen ablichten lassen. Ein harter Job!



Um eine Testsession unmöglich zu machen, wurden die Controller kurzerhand unhandlich gestaltet.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf** Jahren in der N-ZONE.

Im Mittelpunkt der Ausgabe 07/97 stand eine Reportage über die Neuauflage der Spiele-Klassiker wie *Donkey Kong*, *Zelda*, *F-Zero* oder *Metroid*. Witzigerweise findet sich in den [illegible]-News eine Meldung, dass [illegible]D-Zusatzlaufwerk leider auf März 1998 verschoben wurde. Ebenfalls sehr verheißungsvoll sahen die Bilder und Infos zu *Ultra Soccer* von Acclaim aus, tragischerweise wurde das Spiel erst endlos verschoben und dann sogar ganz gestrichen. Die Most-Wanted-Charts führte damals *Starfox 64* an, das später unter dem Titel *Lylat Wars* in Europa veröffentlicht wurde. *International Superstar Soccer 64* von Konami heimste damals mit 89 % die höchste Wertung im Heft ein, während der zweite Teil der Komplettlösung zu *Super Mario 64* bei Jump&Run-Fans für Freude sorgte.

VORSCHAU

N-ZONE 08/02 Ab 17.07.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Patrick Toner

Patrick Toner (29) ist leitender Designer bei Digital Integration und arbeitet zurzeit an *Top Gun: Combat Zones*.

Was spielen Sie im Augenblick?
Auf dem N64 spiele ich immer mal wieder *Zelda – Ocarina of Time*, nur um einfach mal rumzuhängen und auf Epona zu reiten. Ansonsten spiele ich *Rogue Leader* auf dem GameCube und *Jet Set Radio Future* auf der Xbox.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Bei *Zelda* und *Jet Set Radio* mag ich es, herumzulungern und die Gegend zu erkunden. Bei *Rogue Leader* genieße ich einfach die *Star Wars*-Atmosphäre.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
- Super Mario Kart, SNES
- 1080° Snowboarding, N64
- Zelda – Ocarina of Time, N64

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die versteckte Power!

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich kann es kaum abwarten, das neue *Zelda* auf dem GameCube zu spielen. Ansonsten würde ich mich über eine neue Version von *Pilotwings* freuen.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Wahrscheinlich ein weiteres Nintendo-Spiel: *Donkey Kong*. Ich kannte zwar vorher schon *Break Out* und *Space Invaders*, aber *Donkey Kong* war das erste Spiel, nach dem ich süchtig wurde.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich mag Geschicklichkeitsspiele, bei denen man sich immer wieder zu neuen Highscores treibt, sowie Spiele mit einer guten Story. Ich liebe Spiele, die mich gut aussehen lassen.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich versuchte, aus *Top Gun: Combat Zones* ein so gutes Geschicklichkeitsspiel wie möglich zu machen. Spielt das Spiel eine Zeit lang und schaut, wie gut ihr werden könnt. Auch nach *Top Gun: Combat Zones* werden wir die Lizenz mit dem Sequel weiter ausnutzen und immer besser umsetzen.

F1 2002

Während die reale Formel 1 dieses Jahr dank der beiden überragenden Schumi-Brothers zur langweiligen Veranstaltung zu verkommen droht, drehen die Boliden auf dem GameCube im Juni so richtig auf. Übersteht die Raserei aus dem Hause Electronic Arts den unerbittlichen N-ZONE-TÜV? In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr es!

Top Gun: Combat Zones

Wer unter diesem Titel eine staubtrockene Simulation erwartet, wird eines Besseren belehrt. Das Spiel bietet actiongeladene Missionen, die sich sogar auf drei verschiedene Zeitepochen verteilen. Acht Flugzeuge und 36 Missionen sollen den Spieler an den Bildschirm fesseln. Ob das gelingt, werden wir euch in der N-ZONE 08/02 im Rahmen unseres Tests mitteilen.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:		BARBARIAN
ANGESPIELT:		NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
IM TEST:		RED CARD SOCCER
IM TEST:		HIDDEN INVASION
IM TEST:		SPY HUNTER
IM TEST:		SMUGGLER'S RUN
IM TEST:		GHOSTBUSTERS

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.